



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

**Aplicación de los Juegos dramáticos para mejorar la Expresión oral  
en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
DOCTORA EN EDUCACIÓN**

**AUTORA:**

**Mg. Carmela Sujey Sánchez Uriol (ORCID: 0000-0001-9822-2215)**

**ASESOR:**

**Dr. Manuel Ángel Pérez Azahuanche (ORCID: 0000-0003-4829-6544)**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**Innovaciones Pedagógicas**

**Trujillo - Perú**

**2020**

## **Dedicatoria**

El fruto de este esfuerzo lo dedico a Dios, porque siempre está presente en cada etapa de mi vida brindándome la fortaleza, perseverancia y paciencia que necesito para concretizar mis metas; manifestándolo en su amor infinito a través de mis seres queridos, mi padre, hermanos y sobrino, que incondicionalmente están siempre a mi lado apoyándome, sobre todo en los momentos críticos que vivencio. Así también a mi Angelito, mi amada madre, que desde el cielo me cuida y guía en mi caminar.

Sujey

## **Agradecimiento**

A Dios Todopoderoso porque ilumina cada paso que doy a través de su palabra.

A la comunidad educativa de la I.E. Manuel Arévalo por el apoyo brindado durante la puesta en práctica de la presente investigación.

Al Dr. Manuel Pérez Azahuanche por sus apoyo y comprensión durante el desarrollo de las diferentes etapas de la investigación; asimismo, por sus orientaciones oportunas, logrando de esta manera un trabajo óptimo.

Sujey

## **Página del jurado**

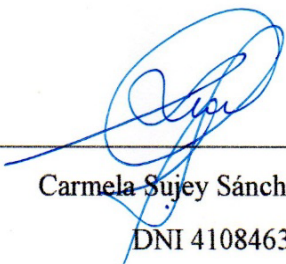
## Declaratoria de autenticidad

Yo, CARMELA SUJEY SÁNCHEZ URIOL, estudiante del Programa de Doctorado en Educación, de la Universidad César Vallejo, sede Trujillo, declaro que el trabajo académico titulado “*Aplicación de los Juegos dramáticos para mejorar la Expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019*”, presentado en 128 folios para la obtención del grado académico de Doctora en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentando completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Trujillo, 20 de diciembre de 2019.



Carmela Sujey Sánchez Uriol  
DNI 41084632

# ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad .....	v
Índice .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Índice de figuras .....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Sommario .....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	21
2.1. Tipo y Diseño de investigación .....	21
2.2. Operacionalización de variables .....	22
2.3. Población, muestra y muestreo .....	24
2.3.2. Muestra .....	24
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	25
2.5. Procedimiento.....	27
2.6. Método de análisis de datos .....	28
2.7. Aspectos éticos .....	29
III. RESULTADOS .....	30
IV. DISCUSIÓN.....	56
V. CONCLUSIONES.....	59
VI. RECOMENDACIONES .....	60
VII. PROPUESTA.....	61
REFERENCIAS .....	66
ANEXOS .....	74
Anexo 1: Autorización para Aplicar Instrumentos .....	74
Anexo 2: Instrumento Guía de Observación de Expresión Oral .....	75
Anexo 3: Sesiones de Aprendizaje .....	76
Anexo 4: Matriz de Consistencia .....	117
Anexo 5: Matriz de Validación del Instrumento por Juicio de Experto.....	118
Anexo 6: Validez de Constructo y Confiabilidad .....	124
Anexo 7: Matriz de Datos .....	126

Anexo 8: Ficha Técnica.....	128
-----------------------------	-----

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Niveles de la variable Expresión Oral en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	30
<b>Tabla 2.</b> Niveles de la dimensión Dicción en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	31
<b>Tabla 3.</b> Niveles de la dimensión Volumen en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	33
<b>Tabla 4.</b> Niveles de la dimensión Entonación en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	34
<b>Tabla 5.</b> Niveles de la dimensión Claridad y fluidez en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	36
<b>Tabla 6.</b> Niveles de la dimensión Vocabulario en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	37
<b>Tabla 7.</b> Niveles de la dimensión Coherencia en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	39
<b>Tabla 8.</b> Niveles de la dimensión Postura y gesto en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	40
<b>Tabla 9.</b> Prueba de normalidad de los datos expresión oral en los grupos experimental y control (preprueba – posprueba).....	42
<b>Tabla 10.</b> Prueba de Rangos promedio Mann- Whitney de los datos de la preprueba de los grupos experimental y control, VD.....	44
<b>Tabla 11.</b> Prueba de Mann Whitney para comparar preprueba de grupos experimental y control (G.C.); VD .....	44
<b>Tabla 12.</b> Prueba de Mann Whitney para comparar la posprueba de grupos experimental y control; VD .....	45
<b>Tabla 13.</b> Prueba de Mann Whitney para comparar posprueba de grupos experimental y control (G.C.); VD .....	45
<b>Tabla 14.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.); VD .....	46
<b>Tabla 15.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.); VD .....	46
<b>Tabla 16.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo control (G.C.); VD .....	47

<b>Tabla 17.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo control (G.C.); VD .....	47
<b>Tabla 18.</b> Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la preprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	48
<b>Tabla 19.</b> Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la preprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	49
<b>Tabla 20.</b> Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la posprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	50
<b>Tabla 21.</b> Prueba de Rangos para comparar la posprueba de los grupos experimental y control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	51
<b>Tabla 22.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.) de las dimensiones de la VD .....	51
<b>Tabla 23.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.) de las dimensiones de la VD .....	53
<b>Tabla 24.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	53
<b>Tabla 25.</b> Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo control (G.C.) de las dimensiones de la VD .....	55

## Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Niveles de la variable Expresión Oral en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	30
<b>Figura 2.</b> Niveles de la dimensión Dicción en la preprueba y posprueba del grupo experimental y control.....	32
<b>Figura 3.</b> Niveles de la dimensión Volumen en la preprueba y posprueba del grupo experimental y control.....	33
<b>Figura 4.</b> Niveles de la dimensión Entonación en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control .....	35
<b>Figura 5.</b> Niveles de la dimensión Claridad y Fluidez en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	36
<b>Figura 6.</b> Niveles de la dimensión Vocabulario en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	38
<b>Figura 7.</b> Niveles de la dimensión Coherencia en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	39
<b>Figura 8.</b> Niveles de la dimensión Postura y gesto, en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control. ....	41



## RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación fue determinar cómo la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria – Trujillo, 2019. Fue su estudio de tipo aplicado, diseño de investigación cuasi experimental y con dos grupos de investigación: experimental y control, aplicándosele una pre prueba y post prueba. La población la conformó 90 estudiantes del primer grado de los cuales 60 constituyeron la muestra; 30 de la sección “A”, grupo experimental y 30 de la sección “B”, grupo control. Con ambos se trabajó efectivamente los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral. Se utilizó el muestreo no probabilístico, son carácter por conveniencia del autor. Se aplicó la técnica observación directa, siendo la guía de observación (Anexo 2) su instrumento de medición, el cual constó de 18 ítems. Para su validación fue sometido a tres tipos: validación de contenido a través del juicio d expertos, de criterio y constructo. Asimismo, para su confiabilidad se empleó el Alfa de Cronbach y así analizar su consistencia interna. Para probar la hipótesis estadística se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, debido a que la muestra es 30 y este es menor que 50. Los valores obtenidos de  $P < 0.05$ , por lo que se evidencia que la mayoría de datos no tienen una distribución normal, aplicándose pruebas estadísticas no paramétricas. En la prueba de normalidad de las dimensiones de la Expresión oral, en el grupo experimental, según Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, la significancia es menores que 0.05 por lo que los datos no tienen distribución normal, en su mayoría, por lo que se aplicó la prueba estadística no paramétrico, Rangos de Wilcoxon.

En conclusión, la aplicación de juegos dramáticos mejoró la expresión oral de los estudiantes de primer grado de Educación Primaria de la I.E. Manuel Arévalo, 2019.

**Palabras claves:** juegos dramáticos, expresión oral, dicción

## **ABSTRACT**

The general objective of this research is to determine that the application of dramatic games improves the oral expression of primary school students - Trujillo, 2019.

The type of study used was applied, with a quasi-experimental research design and with two research groups: experimental and control. Preprueba and posprueba were applied to both groups. The population was made up of 90 first-grade students, of which 60 formed the sample, 30 from section "A", experimental group and 30 from section "B", control group. With both groups, dramatic games are effectively felt to improve oral expression. Non-probabilistic sampling was analyzed, they are character for the author's convenience. The direct observation technique was applied, its measuring instrument being the observation guide, which consists of 18 items. For its validation it was once in three types: content validation through the judgment of experts, criteria and construct. Also, for its reliability Cronbach's Alpha was used and thus analyze its internal consistency.

To test the statistical hypothesis, the Shapiro Wilk normality test is applied, because the sample is 30 and this is less than 50. The evaluation values of  $P < 0.05$ , so it is evident that most data do not have a normal distribution, applying non-parametric statistical tests. In the test of normality of the dimensions of the oral expression, in the experimental group, according to Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk, the significance is less than 0.05 so the data does not have a normal distribution, mostly, so the non-parametric statistical test, Wilcoxon Ranges, was applied.

In conclusion, the application of dramatic games improved the oral expression of the students of first grade of Primary Education of the I.E. Manuel Arévalo, 2019.

**Keywords:** dramatic games, oral expression, diction

## SOMMARIO

L'obiettivo generale di questa ricerca è determinare che l'applicazione di giochi drammatici migliora l'espressione orale degli studenti delle scuole elementari - Trujillo, 2019.

È stato applicato il tipo di studio utilizzato, con un progetto di ricerca quasi sperimentale e con due gruppi di ricerca: sperimentale e controllo. Preprueba e posprueba sono stati applicati ad entrambi i gruppi.

La popolazione era composta da 90 studenti di prima elementare, di cui 60 costituivano il campione, 30 dalla sezione "A", gruppo sperimentale e 30 dalla sezione "B", gruppo di controllo. Con entrambi i gruppi, i giochi drammatici sono effettivamente percepiti per migliorare l'espressione orale. Il campionamento non probabilistico è stato analizzato, sono carattere per comodità dell'autore. È stata applicata la tecnica di osservazione diretta, il cui strumento di misura è la guida di osservazione, che consiste di 18 elementi. Per la sua validazione era una volta in tre tipi: validazione del contenuto attraverso il giudizio di esperti, criteri e costrutti. Inoltre, per la sua affidabilità è stato utilizzato l'Alfa di Cronbach e quindi analizzare la sua coerenza interna.

Per testare l'ipotesi statistica, viene applicato il test di normalità di Shapiro Wilk, perché il campione è 30 e questo è inferiore a 50. I valori di valutazione di  $P < 0,05$ , quindi è evidente che la maggior parte dei dati non ha una distribuzione normale, applicando test statistici non parametrici. Nel test di normalità delle dimensioni dell'espressione orale, nel gruppo sperimentale, secondo Kolmogorov-Smirnov e Shapiro-Wilk, il significato è inferiore a 0,05, quindi i dati non hanno una distribuzione normale, per lo più, quindi è stato applicato il test statistico non parametrico, Wilcoxon Ranges.

In conclusione, l'applicazione di giochi drammatici ha migliorato l'espressione orale degli studenti di prima elementare dell'istruzione primaria dell'I.E. Manuel Arévalo, 2019.

**Parole chiave:** giochi drammatici, espressione orale, dizione

## **I. INTRODUCCIÓN**

La masa encefálica y el cráneo de los homínidos ha ido modificándose considerablemente hasta la aparición del *homo sapiens sapiens*, aproximadamente unos 100 000 años. Ello se supone que es producto de la modificación en la alimentación que se dio debido a que quedaron aislados porque se alteró su estilo de vida al producirse la fractura del Rift, lo que trajo como consecuencia que tengan la necesidad de desarrollar su inteligencia para interactuar con sus semejantes. Por ello la primera forma de comunicarse fue a través de los gestos, mimesis, lo que se supone que pudo ser el génesis de la aparición del lenguaje oral (Urbes, 2012). Por su parte, Mediavilla (2015), sustenta que el moderno lenguaje habría ocurrido a la par con una manifestación brusca de las capacidades cognitivas de la humanidad, a escaso tiempo de iniciarse el desplazamiento de su hábitat. Por lo que, los seres humanos de esa época que manifestaban características físicas similares a las actuales sufrieron un cambio radical en su intelecto, brindándoles nuevas capacidades. Una de ellas fue el desarrollo del aparato fonador, el cual fue crucial para la emisión de sonidos, los cuales poco a poco fueron uniéndose para representar a los objetos del mundo, ya que anteriormente solo eran gestualizados. Para Rousseau (2008) el primer lenguaje en nacer fueron las palabras con sentido figurado, producto de las pasiones; posteriormente a ello, surgió el sentido propiamente dicho de las palabras.

Por otro lado, Chomsky plantea, en la teoría de la gramática universal, que los niños nacen predispuestos para la adquisición del lenguaje, gracias a la capacidad que tienen para el reconocimiento y asimilación de sus estructuras básicas, debido a que poseen las destrezas para comprender su gramática. Como se sabe, la expresión de nuestras ideas, sensaciones e informaciones se da gracias al lenguaje, el cual se construye de manera social y está en constante cambio. Tal es así que es común observar a niños empleando el lenguaje de modo particular hasta lograr comprender sus normas y de esta manera utilizarlo apropiadamente (Regader, 2015).

Como se evidencia, el ser humano ha venido comunicándose desde tiempos ancestrales y poco a poco esta comunicación oral ha evolucionado, gracias a la imitación y maduración por medio de las estimulaciones externas que le proporciona las interacciones con el entorno. Por lo que, como ser sociable, ha logrado manifestarse, entender puntos de vista, conocimientos, pensamientos y sentimientos; permitiendo que

existan grandes avances en la comunicación y llegando a lograr comprendernos, muchas veces de manera universal.

Actualmente, el bombardeo de la tecnología a través de los videojuegos, el internet y los medios informativos, entre otros; así como el desinterés de los padres y personas del entorno dificultan las situaciones de interacción en donde los párvulos podrían mejorar su expresión oral. Tal es así que, con el paso del tiempo, cada vez son más los infantes que se retrasan en el habla y por ende las habilidades comunicativas como la gestualización, el lenguaje oral o la interacción social se ven afectadas. Según un estudio realizado por el Hospital for Sick Children de Canadá, publicado en la sección Salud del diario La República (2017), nos da a conocer que, si un niño desde temprana edad manipula dispositivos móviles con frecuencia, éste es vulnerable a padecer algún tipo de retraso en la expresividad oral.

La comunicación afectiva se ha desatendido a plenitud, porque el aspecto educativo se ha masificado, las estrategias didácticas son rutinarias y el cumplimiento de las planificaciones curriculares deben ser abordadas según lo planteado, lo que se vuelve fiscalizador y punitivo en los directivos hacia los docentes. Asimismo, la paupérrima comunicación y confianza que prevalece entre padres e hijos o entre hermanos, dificulta el desenvolvimiento eficaz de los párvulos y/o jóvenes en su medio inmediato debido a que la interacción entre ellos es escasa.

Esta problemática evidencia que los educandos desconocen, y por ende no aplican estrategias didácticas activas e interesantes que propicien aprendizajes significativos para la expresión oral; conllevando a que los educandos no manejen las herramientas necesarias para desenvolverse ante el público. Frente a esta realidad, los países de América Latina, en el cual está presente el Perú, han acrecentado su preocupación y buscado herramientas necesarias para aumentar la expresión oral en los párvulos y adolescentes, pero aún persisten limitaciones que impiden su acrecentamiento efectivo: motivación de los estudiantes, formación de los docentes y calidad del servicio educativo.

El resultado de lo mencionado anteriormente, se presencia en las investigaciones realizadas por estudiosos latinoamericanos como Núñez (2001) en España, Orellano (2004) en Cuba, Pierro (1983) en Argentina, y Peliquín, M. y Rodeiro (2005) en España. Ellos evidenciaron un conjunto de penurias comunicativas que se presentan

reiteradamente en las aulas escolares. Entre las que más destacan: escasas de vocabulario, palabras repetidas, vicios del lenguaje, prioridad de un registro del lenguaje informal coloquial, dicción inexacta, desmesurados gestos y ademanes, incorrecta gradualidad del tono de voz, ideas mezcladas, limitada atención, escasa comprensión de lo que escucha, inseguridad y apocamiento al momento de hablar en público, insuficiente fluidez en las palabras, escasa ilación de ideas, limitado empleo de estrategias para planificar la disertación. Por lo que, Lomas (1994) determina que la educación lingüística debe colaborar en acrecentar las capacidades comunicativas de los educandos, de tal manera que les permita mejorarlas, teniendo a su vez la orientación del docente, hacia la decodificación de lo expresado en la interrelación comunicativa, permitiéndole comprender y dar a conocer los mensajes orales, emitiendo juicios.

Asimismo, Hill (2010) sustenta que la expresión oral permitirá emitir y recepcionar información, de tal manera que logren conocer las opiniones, pensamientos, sentimientos, etc. así también fomentar el desarrollo de la actitud de escucha, ya sea mediante los discursos, conversatorios, asambleas, obra de teatro, entre otros. Ello involucra el desenvolvimiento de la persona haciendo uso de ademanes, gestos, movimientos corporales que apoyen la interpretación del mensaje. Por ello, Prado Aragonés (2004) determina que frecuentemente se emplea la comunicación de manera oral; por lo tanto, se debe priorizar en su atención para su oportuna y debida enseñanza (p. 161) Para sostener este punto de vista, Álvarez G. (2010) estudió la teoría de Vygotsky, sosteniendo que el lenguaje es un instrumento importante de la persona para comunicarse y de esta manera lograr interrelacionarse e influir en el desarrollo de la mente, pues todo lo que poseemos en ella se adquiere a través del entorno social inmediato, a través de la interiorización.

Desde la educación, los juegos dramáticos permiten aflorar y exteriorizar el mundo interno de los estudiantes de manera creativa y a su vez mejorar su expresividad de manera completa, total e inteligible. Malonda (1977) manifiesta que, es crucial para el progreso de la expresión oral, que los discentes practiquen en el colegio juegos dramáticos, los cuales apoyarán en el aprendizaje y mejora de su expresividad, su comprensión de lo expresado por el otro y de esta manera permitir su fácil y rápida adaptación a su medio, a través de la comunicación.

Asimismo, Ramírez (2002) manifiesta que la expresión oral no sólo es emitir e interpretar los sonidos acústicos que se verbalizan; por ello, plantea la toma de conciencia de los modos de cómo se viene desarrollando la expresión oral y propone la utilización de estrategias que vayan de lo práctico a lo teórico lo cual implica la utilización de estrategias didácticas que conlleven a dicho fin. El organismo internacional UNESCO (2007) manifiesta que se les debe brindar las pautas indispensables, mediante la educación, y así los individuos puedan exteriorizar y dar a conocer su punto de vista de manera libre y actuar idóneamente ante la sociedad. Por lo cual el Estado tiene el deber de respetarla y promover su cumplimiento.

La problemática expuesta anteriormente ha orientado al gobierno peruano, que promueva políticas públicas respecto a la adquisición de la expresión oral. Por lo que el Ministerio de Educación (2007) expresa, en el Proyecto Educativo Nacional al 2021, los educandos deben adquirir competencias que les permitan desarrollarse como individuos que fomenten el desarrollo humano de nuestra patria dejando de lado cualquier tipo de discriminaciones o exclusiones.

El mapa de progreso de comunicación oral pone de manifiesto a las competencias de escuchar y hablar, dado que los interlocutores tienden a permutar la posición entre emisor y receptor y así elaborar textos orales, en diversas situaciones comunicativas (Minedu, 2014). Siguiendo con este lineamiento y considerando las dificultades por la que atraviesa el acrecentamiento de la expresión oral en los educandos, el Currículo Nacional mediante el área de comunicación y su competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” pone énfasis al desarrollo del lenguaje oral, lo cual se debe lograr mediante la interacción de manera ingeniosa y responsable, permitiendo a los estudiantes, establecer su punto de vista ante las diversas situaciones que se le presente (Minedu, 2017).

Los educandos de primer grado de la Institución Educativa N° 81748 "Manuel Arévalo", necesitan mejorar su expresión oral para comunicarse adecuadamente, permitiéndoles desenvolverse competentemente en los diversos ámbitos donde interactúa. Aquello se evidencia cuando se les pide hablar en público en una formación o actuación dentro de la institución educativa, así como dar a conocer su opinión o participar en algún evento, por lo que es necesario desarrollar capacidades que les

permitan expresarse oralmente de manera eficiente, clara, cohesionada y precisa. Lo planteado anteriormente motivó a la ejecución de la presente investigación.

Es primordial, realizar una búsqueda exhaustiva relacionada a las variables de estudio: juegos dramáticos y expresión oral, con la finalidad de conocer las pesquisas dadas en estudios anteriores. Por lo tanto, se da a conocer los estudios previos a nivel internacional, nacional y local para fundamentar el trabajo de investigación.

En el aspecto internacional, el trabajo de investigación doctoral enfocada a la mejora de las destrezas orales en el aula mediante las inteligencias múltiples, ejecutada en la Universidad de Valencia; hace hincapié, que para dicho estudio tomó como base la expresión e interacción oral, a lo cual concluyó que las inteligencias múltiples produce una mejor aptitud a comunicarse, mitigan las consecuencias que acarrea angustias en asignaciones de oralidad, incrementando la expresión y la interacción oral (Cordeiro, 2018).

Ruano (2014) en su investigación realizada en España, buscó desarrollar la expresión oral a través de la dramatización en Educación Primaria. Tuvo como finalidad estudiar de manera meticulosa la labor pedagógica de los docentes, ejecutando métodos de enseñanza de acorde a las circunstancias e intereses de los párvulos. Concluyó que el complejo fenómeno de la dramatización justifica el vínculo entre el progreso de la oralidad. La dramatización constituye un medio e instrumento muy eficaz y valioso en la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas, etc. Los escolares al dramatizar se sienten motivados a dialogar de forma espontánea, dejando de lado los temores y desarrollándose a nivel personal y grupal.

Gabino (2011) en su indagación incorporó al juego dramático en la práctica de las destrezas orales. Siendo su modelo de investigación la investigación-acción. En sus resultados encontró que: La expresión oral y la competencia comunicativa ha mejorado debido al juego dramático, favoreciendo a su vez las interrelaciones entre los integrantes, fomentando entre ellos la empatía y la familiaridad, ayudando a dejar de lado la pusilanimidad para expresarse en público. Por su parte, Kiessling (2015), ejecutó la investigación “El juego dramático en educación infantil” cuyo objetivo fue el desarrollo y fundamentación de la propuesta a intervenir mediante el juego dramático y teatral como mediador en la potenciación de las habilidades sociales, lúdicas y reflexivas para educandos del nivel infantil en la ciudad de Lleida. Las conclusiones a



las que arribó la autora fue: La falta de entendimiento sobre los beneficios de los juegos dramáticos y el teatro en la educación es un obstáculo para concretizar y fomentar estas actividades.

Álvarez (2015) buscó mediante su investigación fortalecer la expresión oral en un ambiente de interacción comunicativa”, cuyo objetivo fue reforzar la expresión oral en un entorno comunicativo, desarrollando las Bio-clases, con los educandos de Básica Secundaria del grado octavo de la Institución Educativa Técnico Industrial Mariscal Sucre. En la prueba final, la autora evidenció en los educandos que a la par con el incremento del discurso y la expresividad lo hizo la seguridad en sí mismo; permitiéndoles tomar una postura abierta y positiva, permitiéndoles mejorar sus relaciones intrapersonales e interpersonales. Asimismo, Parada Alfonso (2013), ejecutó la tesis doctoral vinculado con la enseñanza formal de adolescentes, del juego dramático, en un ambiente creativo; lo que le permitió darse cuenta de los distintos rasgos y las probables relaciones con la inventiva del juego dramático vivido por los mancebos y educadores en situaciones formales de educación artística-escénica. A lo cual concluyó que las actividades metacognoscitivas planteados al culminar los talleres originan circunstancias de conciencia del aprendizaje, con exactitud en el proceso expresivo, creativo, y socioemocional.

Carretti (2014), en su trabajo de investigación basada en Oral and Written Expression in Children realizó una comparación cualitativa y cuantitativa en la comprensión oral y escrita con la finalidad de dar información sobre el tema. Así también para explorar el rol de la memoria de trabajo y el vocabulario. Los resultados obtenidos fueron que los párvulos con deficiente comprensión lectora también lo tienen en las actividades que implican narrar una historia, por escrito o verbalmente. Las principales diferencias que se identificaron se relacionan con el menor nivel de coherencia de poseen algunos educandos en sus producciones en comparación con los educandos que son buenos oyentes.

Los aportes brindados por los autores, de talla internacional, nos permiten ampliar el panorama, a fin de perfeccionar la expresión oral. Tal es así, que realizaron investigaciones en diversos ámbitos, planteando que el entorno y las inteligencias múltiples brindan una mejor disposición para comunicarse; por lo que las estrategias de

los docentes deben estar acorde a los intereses de los educandos; siendo uno de ellos las dramatizaciones. Este tipo de actividades brindan grandes beneficios para la expresión.

En el ámbito nacional podemos evidenciar que en los estudios de Ludeña (2018) se planteó como estrategia de aprendizaje a los juegos dramáticos y así mejorar las destrezas expresivas orales en niños de nivel inicial de una Institución Educativa Particular, localizado en Ancash, 2016; determinando la mejora de las habilidades expresivas orales a través del juego dramático en los educandos de 5 años. Su diseño fue pre experimental. Obteniendo como resultado que más de la mitad de los estudiantes ha logrado obtener el calificación “A”; es decir un logro previsto, en la mejora de sus aprendizajes.

Alvarado (2017) ejecutó un programa basado en estrategias comunicacionales el cual buscó fortificar la expresión oral en los educandos del nivel inicial de una Institución Educativa en Chiclayo. Su diseño fue no experimental, empleando las técnicas cuantitativas y descriptivas. Concluyó que existe una tarea laboriosa para alcanzar en los educandos el logro de su objetivo en la expresión oral.

Ferro (2017) publicó su investigación sobre el Programa “Oral expression in the classroom” con el cual desarrolló la expresión y comprensión oral del inglés. Tuvo como objetivo determinar las falencias de los educandos e instaurar un programa que facilite el desarrollo de las capacidades deficientes. Con dicha investigación demostró que previamente a la asiduidad del programa, la mayoría de educandos les era complicado expresarse eficazmente a la emisión de palabras, evidenciaban bloqueos o innecesarias extensiones al hablar, inadecuado volumen de voz al momento de hablar y otros. Al culminar la aplicación del programa los resultados cambiaron a favor de los estudiantes, pues ellos mejoraron significativamente la gestualización, la vocalización, articulación, acentuación en las palabras manifestando a la vez facilidad y espontaneidad, y un adecuado volumen al comunicarse en inglés.

Jiménez (2016) planteó el perfeccionamiento de la expresión oral a través del Juego de Roles, en estudiantes del nivel Primaria en una Institución Educativa en la ciudad de Ica; diseño cuasi experimental, de tipo explicativo. Los resultados evidenciaron que la estrategia didáctica, juegos de roles, logró desarrollar de manera significativa la expresión oral en los educandos. Reynaga (2016) en su trabajo de investigación doctoral relacionada en Habilidades Sociales y Expresión Oral en estudiantes de Educación

Secundaria de Huancavelica, con enfoque cuantitativo y diseño correlacional, demostró que las habilidades sociales y expresión oral se relacionan en los educandos, evidenciándose en el coeficiente de correlación de Tau – b de Kendall.

Garcés (2015) con el fin de disminuir la agresividad en los estudiantes de primaria planteó el taller de juegos dramáticos, en la ciudad de Chiclayo, obteniendo como resultados que se controló la agresividad física y psicológica y el 4% no logró controlar la agresividad verbal, demostrando que estas estrategias de interrelación del grupo son positivas para el progreso ante situaciones de conflictivas en los niños.

Ramos (2018) investigó acerca de la expresión oral y socialización en estudiantes de segundo de primaria, demostró la presencia de una correlación positiva entre la socialización y la expresión oral en los estudiantes de segundo grado de primaria de la Red 25 de la UGEL 01 Siendo la correlación de Spearman 0, 545 y su significación ( $p=0,001$ ), lo cual evidencia una positiva correlación entre el componente socialización y expresión oral. Por su parte, Arias Grados (2016) en su investigación determinó la influencia significativa del recurso didáctico, dramatización, en la expresión y comprensión oral de los educandos del tercero de secundaria de la IE Micaela Bastidas, en el año 2016. Fue de tipo aplicada con diseño cuasi experimental con muestras independientes. Para recoger la información empleó dos rúbricas analíticas.

Laines (2015) en su trabajo de investigación buscó desarrollar la oralidad, en educandos de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 10003, Ciudad de Chiclayo; mediante los juegos dramáticos. Su objetivo fue determinar su grado de influencia de este tipo de juegos en el desarrollo de la oralidad. El instrumento empleado fue la Escala Valorativa; obteniendo como resultado, después de su aplicación, el aumento del nivel oralidad, evidenciándose en el 39% de los estudiantes se ubican en el nivel medio y el 61% el nivel alto, con razón a la oralidad.

Al realizar el análisis de los distintos estudios ejecutados a nivel nacional, se puede concluir que, los juegos dramáticos han permitido obtener buenos resultados para alcanzar los objetivos propuestos. Asimismo, se pone de manifiesto que es una tarea ardua el alcanzar desarrollar la expresión oral, por lo que tomaron en cuenta diversos aspectos, tal como la vocalización, volumen, articulación, entre otros.

Finalmente, en el ámbito local, encontramos los estudios de Castañeda (2015) quien, al aplicar su investigación basada en un programa de dramatización de cuentos para

mejorar la expresión oral, obtuvo como resultado que las capacidades de la variable expresión oral logró desarrollarse significativamente, empleando el diseño cuasi experimental. Por otro lado, Benites, F. y Cabel (2005) en su trabajo de investigación determinó la influencia de la aplicación de un programa de dramatización en la expresión oral de los estudiantes del 2º Grado de la I.E. República Argentina de la Urb. La Noria. Después de la ejecución de su trabajo concluyó que dicho programa mejoró significativamente la expresión oral en los niños del grupo experimental, lo cual contribuyó en el progreso.

Mayanga (2011), en su investigación puso en marcha un programa de juegos dramáticos con el fin de mejorar las relaciones interpersonales a los estudiantes del Sexto grado de Educación Primaria de la I.E N° 81584 “Everardo Zapata Santillán” de Trujillo. Con diseño cuasi experimental y utilizando una guía de observación, consiguió promover el asertividad, manifestándose en la emisión de su juicio en el momento indicado y de manera adecuada, considerando las advertencias y / o proposiciones de sus compañeros; finalmente se alcanzó consolidar el cooperativismo. Ello se evidenció al realizar la comparación de la t calculada, cuyos resultados fueron 6.78, asimismo en la t tabular de 1.61.

En el ámbito local, se puede determinar que existen escasos estudios referente a las variables presentadas, pero dentro de los que se ha encontrado se puede inferir que existe la preocupación por incrementar el adecuado modo de expresarse oralmente, de manera particular, en los educandos. Tal es así que plantean estrategias que conlleven a dicho fin. Los estudios previos, anteriormente plasmados, en los idiomas castellano e inglés , nos permiten darnos cuenta de la magnitud del problema en la expresión oral, pues aqueja en diversos ámbitos de nivel internacional, nacional y local, lo que ratifica que aplicando diversas estrategias se puede mejorar la expresión oral; por lo tanto, se realizó esta investigación con el fin de determinar que la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria – Trujillo, 2019.

Las teorías que se plasman a continuación van a permitir fundamentar la investigación debido a que profundizarán el conocimiento de cada una de las variables a trabajar. Tal es así que, Guzmán y Sánchez (1995) concibe a los juegos dramáticos una actividad mediante el cual los párvulos, exploran su medio repitiendo el actuar y las

particularidades de los individuos que lo rodean. Constituye la expresión dramática más temprana. El niño repite porque goza al hacerlo, el maestro debe estimular al niño a través del juego dramático para que se sienta libre de expresarse. Es una actividad dramática en la cual se interpretan emociones, actitudes y múltiples situaciones, de sí mismo u otros; y en donde el párvulo examina su medio que lo rodea.

El juego dramático es uno de los recursos infalibles para preservar en el párvulo el placer de crear, acrecentando su ingenio, reflexión, sensibilidad y sus relaciones sociales, en el desenvolvimiento autónomo de su persona. Olivares (1996) expresa que estos juegos son ideales para el niño, ya que él está en pleno conocimiento del mundo, por lo que se le debe dar resonancia y el estímulo debido; pues la formación del niño se va a buscar en el juego. En el juego dramático el niño participa con su cuerpo, con voz, con su timidez, con su reminiscencia, sensibilidad y fantasías. La fantasía, emotividad y sensibilidad son elementos de energía del niño que los da a conocer frente al estímulo de la libre expresión. Por lo que su finalidad es desarrollar la capacidad exploratoria en el párvulo e intensifica la creatividad, aumentando sus probabilidades de expresión y encausando los anhelos, brindándole oportunidades para exteriorizar sus experiencias, sugerencias e impresiones a través de gestos, ademanes y la voz, procurando brindar al niño libertad para el descubrimiento y exploración que le ayude a configurar su personalidad (Calderón, 1995).

Los juegos de dramatización con los cuales el niño va a expresar sus ideas, según Olivares (1996) son los juegos de libre expresión, los cuales permiten que los niños conozcan su cuerpo a través de movimientos corporales; evidenciándose sus aptitudes motoras y gestuales, conociendo su mundo interno expresado a través de su yo. Su finalidad es que el niño represente el cuento según su criterio, dejando de ser solo un espectador. Guzmán y Sánchez (1995) expresan que los juegos de selección, consiste en la transformación imaginativa que realizan los párvulos de los enseres y personaje o animal elegido. La manera de representarlos pondrá en evidencia su ingeniosidad e iniciativa, etc. juegos de caracterización, consiste en imitar a personajes, personas o animales, en su forma de caminar, sentarse, hablar, entre otros; los cuales podrían ser, en un primer momento, los que se encuentran más cercanos a él, para luego ir creando nuevas formas con las cuales se sienta bien al transformarse. Ruez (1997) nos da a conocer a los cuentos dramatizados, en el cual los niños representan el cuento siguiendo sus propios criterios, pues ellos lo adaptan según lo que interpretan y les motiva. Ello

les permite prestar atención y concentración para poder insertar vivencias, así como poner confianza en su mente, como de su cuerpo. (Bullón, 1989); improvisaciones, consiste en crear un suceso dramático en la cual ciertos personajes conversan de manera espontánea. Para empezar una improvisación se pueden entregar los enseres e insumos necesarios. (Bullón, 1989).

Los juegos dramáticos se caracterizan porque permiten que el niño puede expresarse en su totalidad; no puede ser una actuación aislada; de la creación sonora o pictórica a la expresión corporal; facilita el dominio de su cuerpo; domina su sensibilidad y optimiza la entonación de su voz; optimiza su comunicación; invita al infante a desempeñar diferentes roles o papeles, empezando por las más reprimidas, lo que establece una organización indispensable en la formación de su personalidad; pone en práctica su accionar inventivo, su imaginación. (Raez Mendiola, 1997) Para su ejecución, los elementos que intervienen son: los ambientes, medios, afectivos y físico o material. Los dos primeros son imprescindibles pues contribuyen en el progreso de la expresión dramática del párvulo. Con respecto al ambiente afectivo, se vincula específicamente al rol del educador. Éste debe guiar las actividades que se realizan, elegir los juegos dramáticos de acuerdo a las necesidades de los educandos, orientar las participaciones de los párvulos para ser dadas de manera oportuna, brindarles seguridad y confianza, respetarlos, tanto a ellos como a sus personajes, apoyarlos en el reconocimiento de sus habilidades creativas y reflexionar sobre lo aprendido. El ambiente físico hace referencia a los espacios adecuados, seguros y amplios, los cuales pueden estar dentro del aula o fuera de ella. Estos espacios deben permitir al estudiante realizar de manera libre sus movimientos corporales y desplazamientos con la finalidad de concretizar las actividades planificadas (Bollón, 1989).

Los recursos o medios a utilizar son muy variados, entre ellos tenemos: la utilización del cuerpo, el cojín, la caja, la música, la voz y todo aquello que favorezca el desarrollo de la imaginación. Todos ellos darán soporte a la expresión corporal, verbal, musical y plástica. La expresión corporal, comprende el conocer y dominar el cuerpo; por lo tanto, está vinculada con la psicomotricidad, debido a que por medio de él podrán desplazarse libremente, así como realizar gestos, ademanes y transmitir emociones o sensaciones (Cervera Borrás, 2002). La expresión verbal consiste en la educación de la voz, además de usar una entonación adecuada, manifestando a través de ella emociones. En la expresión musical los participantes para inspirarse incluyen melodías en las actividades

de juego dramático; pues a través de ellas también se logran expresar y recoger emociones y sentimientos. La expresión plástica, está relacionada al uso corporal, la pintura, modelado, entre otros; encauzando las emociones, sentimientos o sensaciones.

Los materiales, conocidos también como apoyos, son recursos que ayudan el desarrollo de la imaginación y del juego dramático. Cervera Borrás (2002) los clasifica, según el modo de incentivar, en: *Apoyos realistas*; los cuales son materiales elaborados con fines didácticos que les permiten recordar acciones vinculadas con su entorno y así aportar en las representaciones dramáticas; así tenemos; el celular que suena, repetir el timbre. *Los apoyos fantásticos*, son materiales preparados con un fin determinado, pero gracias a la creatividad, asociación e imaginación se le da otro uso, el cual es pertinente para el desarrollo del juego. de manera espontánea con la finalidad de despertar interés y reforzar el juego. Así por ejemplo durante el juego, una cacerola puede cumplir la función de casco del soldado. Por otro lado, los materiales de apoyo realista también pueden cumplir la función de apoyos fantásticos; tal es así que una escoba, la cual fue fabricada para barrer, puede ser utilizado por el niño como un caballito; pero todo dependerá de las vivencias y oportunidades que tengan en su manipulación. Todo ello promoverá el desarrollo de pensamiento divergente y la creatividad en los párvulos.

El juego dramático es importante porque el párvulo va a discurrir el mundo y así entender todo cuanto se encuentre a su alrededor; se auto examina, se dedica a trabajar sus deseos, sueños y vencer sus temores; el juego permitirá al niño actuar dramáticamente cumpliendo el rol de actor y espectador; el niño adquiere seguridad sobre sí mismo, y capacidad para desenvolverse ante cualquier situación o circunstancia. Por lo que este tipo de juego libera al niño de malas tensiones, se torna más creativo y autónomo, al conocerse a sí mismo va introduciéndose al campo de la cultura, toma una conciencia más objetiva y más clara, estimula su afectividad y son más sociales.

Las inteligencias múltiples de Gardner (2015) proponen que cada individuo tiene desarrollada distintas formas de adquirir conocimientos para resolver problemas, tal es así que podemos observar que unos tienen dominio en determinadas habilidades que en otras. Los tipos de inteligencias planteadas por Gardner se interrelacionan con los juegos dramáticos, permitiendo lograr el aprendizaje en el estudiante de manera integradora y espontánea. Según Baldwin (2014), la relación que existe entre los juegos

dramáticos y las inteligencias múltiples son: *La inteligencia lingüística*; se pondrá en evidencia cuando de manera natural y espontánea surja el lenguaje; a través de la lectura e interpretación de los guiones e improvisaciones, desarrolladas durante los juegos dramáticos; *la inteligencia lógico matemático*; se manifestará durante la resolución de un conflicto que se presente en los juegos dramáticos, *inteligencia espacial*; para desarrollar este tipo de juegos se hace uso de un espacio, ya sea el aula, patio u otro ambiente apropiado del colegio, y de esta manera todos los participantes puedan desenvolverse libremente, trabajando de manera personal y simbólica; *inteligencia corporal – cenestésica*; manejarán sus expresiones corporales y ademanes, los cuales apoyarán en la manifestación de sus emociones y sentimientos; *la inteligencia musical*; la música nos acerca a vivencias emocionales auditivas, pues durante la realización de los juegos dramáticos estimula y propicia un ambiente favorable; *la inteligencia interpersonal*, los participantes se interrelacionarán para lograr su objetivo. Para lo cual tendrán que poner en práctica la cooperación, la escucha activa, el trabajo en equipo, el respeto, en otros; los cuales son importantes en este tipo de juegos; *la inteligencia intrapersonal*, fomentará el autoconocimiento en el participante, siendo capaces de gestionar sus emociones y sentimientos; *la inteligencia naturalista*; los participantes observarán minuciosamente a los seres que lo rodean para apropiarse de sus características particulares y de esta manera poder inventar personajes o guiones; *inteligencia espiritual o filosófica*; los estudiantes reflexionarán sobre su actuar durante el desarrollo de los juegos dramáticos, buscando la armonía entre los participantes y logrando de esta manera una transformación de su persona.

Por otra parte, las teorías que sustentan el aprendizaje del lenguaje son: El enfoque sociocultural de Vygotsky, Grimes, C. y Schroeder, E. (como se citó en Vygotsky, 1998, 2016) asevera que la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) consiste en que el aprendizaje se da a través de la interacción, en la cual se involucra su medio social y el mediador, quien guía al párvulo en el desarrollo de sus capacidades cognitivas. Es decir, la ZDP, es la distancia que existe entre uno y otro individuo. Él concibe al lenguaje como el principal instrumento lingüístico, para el desarrollo cognitivo, sustentándolo en dos principios muy esclarecidos: El lenguaje da origen al incremento de la cognición y la trascendencia de los valores socioculturales en el aprendizaje de la herramienta lingüística y en las influencias recíprocas que son esenciales y relacionadas a éste. El lenguaje cambiará la percepción y atención, memoria y pensamiento. Es así que el



lenguaje egocéntrico y el interiorizado son aprovechados para planear, adquirir discernimiento y vencer obstáculos. Por su parte, Boada (1992) exhortó que el lenguaje presenta tres etapas sustanciales: el lenguaje social, egocéntrica y el interiorizado. El lenguaje social; permite al párvulo comunicarse. El pensamiento y lenguaje cumplen funciones independientes. El lenguaje egocéntrico; mediante el lenguaje va a intentar regular su conducta y pensamiento. El niño realiza expresiones en voz alta hacia sí mismo, cuando realiza alguna tarea. El lenguaje interiorizado; en donde el pensamiento y el habla interna se usan para dirigir la conducta, reflexionar sobre problemas y planear acciones. El paso del lenguaje egocéntrico al interiorizado es un proceso fundamental en el desarrollo cognoscitivo.

Chomsky, en la teoría innatista, exhortó que el individuo nace con procesos psíquicos, que consisten en un conjunto de normas que están articuladas, para lograr apropiarse del lenguaje. El lenguaje humano permite que se manifiesten los diferentes puntos de vista, los conocimientos y emociones; siendo de esta manera una construcción social que está en constante evolución. La sociedad establece los patrones y pautas para el uso del lenguaje, escrito u oral.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, Fatemeh, A. (2016) expresa que el enfoque educativo basado en la teoría constructiva o en la construcción de la tendencia del aprendizaje debe ser enfatizado en la actividad del aprendiz durante la construcción del conocimiento y comúnmente se basa en el aprendizaje significativo.

Rodríguez (como citó Ausubel, 1976, 2002) sostiene que el nuevo aprendizaje se obtiene a través de un proceso en el cual se interrelacionan los saberes previos con la nueva información. Esto surge a partir de los intereses del estudiante, por lo que se diría que es un aprendizaje activo e individual. Activo, porque depende de la interiorización voluntaria de lo que debe de aprender, por parte del educando. Individual, porque lo que aprenda el estudiante va a depender de los procesos mentales que emplee para darle significatividad a la tarea de aprendizaje encomendada.

Ordoñez (como citó Ausubel, 2000, 2019), manifestó que existen tipos de Aprendizaje significativo: Aprendizaje representacional; del cual están sujetos los demás aprendizajes. Consiste en dar significados a símbolos en concreto y se presenta mayormente durante la niñez. Aprendizaje de conceptos; se adquiere a través de la experiencia los cuales se definen con objetos, eventos o situaciones con juicios

similares y se nombra por medio de algún símbolo o signos, siendo adquirido por medio de dos procesos: formación, son las características del concepto adquiridas por una experiencia directa; y asimilación, se da a medida que el estudiante aumenta su léxico por lo que él podrá diferenciar distintos colores, formas o tamaños y afirmar de qué objeto, lugar o circunstancia se trata, en cualquier momento. Aprendizaje proposicional; relacionado a la combinación de diversas palabras individuales. Por ejemplo: la combinación de las palabras pelota, amigos y felicidad, produce un nuevo significado, connotativo o denotativo: juego; siendo éste asimilado en la estructura cognoscitiva del estudiante.

Según Castañeda (1999) los aspectos imprescindibles que inciden en el proceso de adquirir el lenguaje son los siguientes: desarrollo cognoscitivo, que abarca desde la discriminación perceptual de lo hablado hasta la función de simbolización y pensamiento; relación recíproca entre la maduración del sistema nervioso con las continuas variaciones graduales del desarrollo motriz en general y el aparato fonador; el desarrollo socio-emocional, obteniéndose del empoderamiento del medio sociocultural, de las relaciones reciprocas del niño y sus influencias.

Asimismo, el Ministerio de Educación (2015) mediante la expresión oral se utilizan diversos medios expresivos, entre no verbales, verbales y para verbales; teniendo en cuenta las diversas situaciones comunicativas, formal e informal; y de esta manera cumplir con el objetivo planteado. (Martínez, 2015) sostiene que el lenguaje verbal es una herramienta importante para la convivencia, para el incremento de la inteligencia y ejercicios relacionados a la cognición de la existencia. Es así que, los párvulos desde que vienen al mundo están inmersos en un contexto verbal, que les permite interactuar de diferentes maneras y socializar según sus modos de lenguaje.

Para expresarse oralmente debemos tener en cuenta la eficacia, la situación comunicativa y el propósito. La eficacia consiste en alcanzar el propósito que se espera al comunicarse con otro, por ello debemos dar a conocer el mensaje de manera clara y fiel a nuestras ideas, tomando en cuenta los medios de apoyo de acuerdo a las circunstancias presentadas. La situación comunicativa hace referencia al modo de expresarnos teniendo en cuenta el lugar y la persona a la que está dirigida el mensaje. El propósito implica tener en cuenta el por qué y el para qué vamos a expresarnos oralmente, pues de acuerdo a ellos tendremos claro la comunicación. La modulación de

la voz, los gestos, el tono, el acento e intensidad de cada palabra y los ademanes, entre otros; inciden en el propósito y el estado emocional del participante.

En muchas ocasiones, durante la expresión oral encontramos incoherencias, repeticiones, divagaciones y muletillas; siendo utilizadas en la mención a otras con mayor precisión, palabras repetidas con frecuencia para dar a conocer una idea, las expresiones de sentimiento, dolor, emociones, miedos, preguntas, los errores lingüísticos y de concordancia, entre otros. El principal sustento de la comunicación oral es el habla y la escucha. Es así que las interacciones, con frecuencia, dependen de este tipo de comunicación. Los medios por el cual se concretiza es diversa: frente a frente, el teléfono, el video llamada, entre otros. (Baralo, 1999)

La expresión oral es un medio espontáneo, eficaz y único de las personas por el cual podemos expresar nuestros sentimientos, puntos de vista y emociones. Cassani y Sanz (1994) plantea cuatro principios para catalogar las actividades de la expresión oral, según: La técnica: involucra los juegos teatrales, juegos lingüísticos y diálogos dirigidos. El tipo de respuesta: ejercicios de repetición mecánica, lluvia de ideas, ejecutar recetas, debatir para dar solución a una problemática, entre otros. Los recursos materiales: cuando completamos una historia, entonamos una canción, respondemos a adivinanzas a través de nuestros sentidos. Comunicaciones Específicas: Exponemos, realizamos improvisaciones, leemos en voz alta, debatimos diversos temas de interés, entre otros.

Narbona y Muller (2001) plantea que debemos evaluar el lenguaje, a los niños y niñas, de manera pertinente, debido a que cada uno de ellos se caracteriza por su individualidad. Cuando se identifica, a través de la observación, algún tipo de retraso o de dificultad en la apropiación del lenguaje en la niñez se debe aplicar estrategias que apunten a la solución de dicha situación y del mismo modo de su desarrollo. Baralo (1999) La expresión oral posee diversos elementos que favorecen la expresidad. Prado (2004) menciona que la dicción, está relacionada con la pronunciación adecuada de las palabras o frases; volumen; está vinculado de manera directa con el poco, normal o mucho aire que se expulsa al hablar, de ello dependerá que el oyente pueda escuchar con nitidez al hablante; ritmo, relacionada con la velocidad con la que se pronuncian y expresan las ideas; fluidez, implica el pronunciar claramente y de manera continua las ideas que se van a expresar; claridad, al dar a conocer las ideas esta cualidad es

importante debido a que está estrechamente relacionada con la nitidez y la transparencia para que de esa manera sea comprendido por quien recibe el mensaje; vocabulario, al momento de expresar las ideas se debe tener en cuenta el contexto y la cultura del receptor y de esta manera utilizar un léxico apropiado para que el oyente pueda comprender el mensaje. Baralo (1999) movimientos corporales y gesticulación, al expresar las ideas, el emisor se apoya de movimientos corporales y de ademanes, los cuales ayudan a expresar con mayor exactitud el mensaje; entonación, relacionado a los cambios de tonos de voz reflejando la intencionalidad, distintos sentidos, emociones y el origen del emisor (Ecured, 2019). Existen distintos tonos de voz que a diario utilizamos, así tenemos: El tono cálido, que difunde empatía; el tono tranquilo, brindando seguridad y sosiego; tono persuasivo, siendo convincente y animoso, encontrando el modo que el interlocutor asuma a realizar lo que está pidiendo; tono sugestivo, siendo utilizado cuando se da consejos o se sugiere algo; y el tono seguro, permite corroborar lo dicho o ideas, reforzando puntos de vista o conceptos. Blogger (2014).

Existen diversos factores que aportan al desarrollo de la expresión oral como: Ambiente familiar, su influencia radica en la interacción verbal que realiza el niño con algún familiar, a través de una conversación o realizando preguntas sobre lo acontecido durante el día, o de lo leído en un cuento u otro tipo de texto. Ambiente escolar; en este ambiente los estudiantes desarrollan las capacidades comunicativas, siendo una de las prioridades en la educación básica. Asimismo, favorece la capacidad de selección y obtención de la información para luego argumentar, de manera oral o escrita.

Suárez (2014) manifiesta que, al momento de enseñar la oralidad, se evidencia la correspondencia entre la lengua y el conocimiento; por tal motivo, es importante que los maestros utilicen diversas estrategias para la mejora de destrezas orales. Desde el aprendizaje, se aprecia las múltiples disciplinas del lenguaje, los distintos géneros orales y los modos cómo los educandos utilizan la oralidad en el aula. La escuela, es la institución que permite a los párvulos se interrelacionen y den origen a circunstancias lingüísticas enriquecedoras, lo que permite que pongan en práctica su derecho a expresarse libremente frente a otros. En el ambiente social, el párvulo se desenvuelve obteniendo vivencias a través de las interacciones con los que le rodean. Esto implica que tendrán la necesidad de expresarse voluntariamente, sin temor, con los individuos de su medio.

Por su parte, García (2000) contempla que la principal finalidad de la expresión oral es dar a conocer ideas de manera eficiente, siendo una necesidad en los individuos debido a que en este medio se logra transmitir nuestros pensamientos, ideas, vivencias, entre otros. Por ello, se dice que la expresión oral es un vehículo comunicativo. (p. 42). Para el aprendizaje adecuado del lenguaje oral es colocando al estudiante en situaciones comunicativas reales, dejando de lado la enseñanza gramatical de manera excesiva.

Los modos o formas para expresarnos oralmente son: describir, dar a conocer las características de un lugar, persona o imagen, entre otros; a través del lenguaje. Existen dos modos de describir, el objetivo o científico y subjetivo o literario. El modo objetivo-científico es dar a conocer al ser al describirlo cómo es; mientras que la descripción subjetiva o literaria es la hermenéutica de la realidad, desde el punto de vista del autor; narrar; es usado en la narración como un recurso para contar hechos ya sean verdaderas o inventadas. Por tal motivo, se dice que existen dos clases de narraciones: La ficticia, en la que se involucra leyendas, mitos, cuentos, novelas en los que los personajes son creados por el autor. Por otro lado, tenemos a la narración verídica. Este tipo de narración, tiene relación con las crónicas, la historia, la noticia, entre otros; en donde los personajes, hechos, el lugar y tiempo se rigen a lo acontecido, así se adorne con un estilo florido y narración verídicos (Rojas, 1994); opinar, tiene como base plantear razones para defender un punto de vista que se considera verídico, planteamiento u opinión, con la finalidad de convencer a los demás para que lo acepten y sea aprobado, tomando la resolución de una acción (Niño, 1994). La expresión oral es importante porque nos permite intercambiar información, dar a conocer nuestras opiniones, pensamientos o sentimientos, etc. asimismo involucra el saber conservar una actitud de escucha, a través de diversas situaciones, como en un discurso, un recital, un concierto, una obra de teatro, una entrevista, una conferencia, una charla etc., pues mayormente van acompañados de movimientos corporales y gestos para una mejor interpretación del mensaje. Posteriormente a la exposición teórica de cada una de las variables de estudio, se ha formulado el problema de investigación ¿En qué medida la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019?

Se justifica la presente investigación en los puntos de vista práctico, teórico, metodológico y social. En lo práctico, se pretende dar solución de manera objetiva, al problema que vienen aquejando los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 81748

“Manuel Arévalo”. Ellos tienen dificultades para articular correctamente las palabras, utilizar el tono e intensidad de voz adecuada a la situación por lo que no se comprende el mensaje que quieren transmitir, dificultando de esta manera el estrechar lazos amicales. La aplicación de juegos dramáticos permitirá mejorar la expresión oral entre sus pares y otras personas con las que interrelacione, así también le ayudará, de manera indirecta, a mejorar su rendimiento académico.

En lo teórico, la investigación vigente será de utilidad para las que se realicen posteriormente, relacionadas a las variables planteadas, pues se evidencia escasos estudios relacionados a ellos, de manera especial en el ámbito local. En el aspecto metodológico, la mayoría de los educadores desconocen sobre las diversas estrategias que se pueden emplear en la mejora de la expresión oral; entre las cuales tenemos a los juegos dramáticos, por lo que se propone a los docentes de diversas instituciones la aplicación de juegos dramáticos para ayudar en la mejora de la expresión oral en sus educandos, de manera significativa; debido a que las actividades propuestas estarán enmarcadas en el protagonismo de los estudiantes. En lo social, al mejorar la expresión oral en los estudiantes, les permitirá desenvolverse en diferentes ámbitos de manera eficaz y así poder interactuar en el mundo competitivo en el que nos encontramos; así como en lo epistemológico, los continuos avances en los diversos ámbitos de la vida exigen a las personas desarrollar capacidades comunicativas para que puedan desenvolverse competitivamente en el aspecto sociocultural.

El objetivo general que rige el presente estudio es determinar que la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria – Trujillo, 2019. Por lo que los objetivos específicos son: Identificar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria –Trujillo, 2019, antes de la aplicación de los juegos dramáticos, a través de la preprueba; aplicar los juegos dramáticos para mejorar significativamente las dimensiones de la expresión oral en los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019; identificar el nivel expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019, después de la aplicación de los juegos dramáticos a través de la posprueba; analizar y comparar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019; antes y después de la aplicación de los juegos dramáticos.

La hipótesis general planteada es: La aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019. Por lo que, como hipótesis nula tenemos: La aplicación de juegos dramáticos no mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019. Asimismo, las hipótesis específicas consideradas son: La aplicación de juegos dramáticos mejora la dicción en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora el volumen en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora la entonación en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora la claridad y fluidez en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora el vocabulario en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora la coherencia en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos mejora la postura y gestos en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019.

Cada hipótesis específica cuenta con sus respectivas hipótesis nulas, como se mencionan a continuación: La aplicación de juegos dramáticos no mejora la dicción en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora el volumen en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora la entonación en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora la claridad y fluidez en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora el vocabulario en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora la coherencia en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019; la aplicación de juegos dramáticos no mejora la postura y gestos en la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019.

Los resultados obtenidos en la preprueba como en la posprueba se analizaron después de aplicar las estrategias propuestas en los educandos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa 81748 – Trujillo, 2019.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo y Diseño de investigación

Siguiendo las pautas de Vargas (2009) el tipo de investigación es aplicada, propone y utiliza los nuevos conocimientos a través de la propuesta de juegos dramáticos en los estudiantes del primer grado, con la finalidad de mejorar la expresión la oral.

Este tipo de estudio es conveniente debido a que permite la aplicabilidad de los conocimientos a determinadas situaciones. Este tipo de investigación busca conocer para hacer, para actuar, para modificar.

Por otro lado, por las características de los grupos, el diseño de investigación es cuasi experimental, manipulando de manera deliberada la variable independiente, logrando visualizar su repercusión sobre la variable dependiente (Hernández, S. y otros; 2006). Por tal motivo, se empleó la pre prueba al grupo experimental y control, para luego aplicar, solamente, al grupo experimental los juegos dramáticos. Finalmente, se verificó la repercusión de dichos juegos, para ello, se aplicó la post prueba a ambos grupos.

Diagrama:

G.E:	O1	X	O2
G.C:	O3	—	O4

En donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>: Constituyen la preprueba que se aplicará a ambos grupos

O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>: Constituyen la posprueba que serán aplicados a ambos grupos.  
Con esta prueba se medirá el efecto del uso de los juegos dramáticos en el grupo experimental

X: Aplicación de la variable independiente: Juegos dramáticos

— : Ausencia de la propuesta



## 2.2. Operacionalización de variables

V I: Juegos dramáticos

V D: Expresión oral

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>INDEPENDIENTE</b>  <b>Juego dramático</b>	Es un medio por el cual se desarrolla la capacidad exploratoria, se intensifica la creatividad y aumenta las probabilidades de expresión; brindando oportunidades para exteriorizar experiencias, sugerencias e impresiones a través de gestos, ademanes y voz. (Calderón, 1995).	Juegos de caracterización	- Imita a personajes en su forma de hablar, caminar o sentarse.	Nominal
		Improvisaciones	- Inventa conversaciones de manera espontánea en los personajes dados, utilizando los enseres.	
		Cuentos dramatizados	- Representan el cuento siguiendo sus propios criterios.	
<b>DEPENDIENTE</b>  <b>Expresión Oral</b>	Es una herramienta que utiliza diversos medios expresivos, entre no verbales, verbales y para verbales; teniendo en cuenta las diferentes situaciones comunicativas. (Minedu, 2015)	La dicción	- Pronuncia correctamente las palabras. - Pronuncia de manera acertada sus expresiones.	Ordinal
		Volumen	- Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia. - Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.	
		Entonación	- Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	
			- Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa. - Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario,	

	<p>teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.</li> </ul>
Claridad y fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emite palabras evitando repetirlas continuamente.</li> <li>- Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.</li> <li>- Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.</li> <li>- Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.</li> </ul>
Vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.</li> <li>- Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.</li> </ul>
Coherencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.</li> <li>- Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.</li> </ul>
Postura y gestos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.</li> <li>- Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.</li> </ul>

## 2.3. Población, muestra y muestreo

### 2.3.1. Población (N)

Conformado por educandos del 1er grado “A”, “B”, “C” del nivel primaria, con un total de 90 educandos, pertenecientes a la I.E. N° 81748 “Manuel Arévalo”, La Esperanza.

#### Cuadro 1

*Educandos del primer grado A, B y C de la I.E. N° 81748 “Manuel Arévalo” del nivel primario, año 2019.*

GRADO	SECCIONES			TOTAL
	N° DE EDUCANDOS			
	A	B	C	
1° grado	30	30	30	90

**Fuente:** *Nómina de matrícula de la I.E. N° 81748 “Manuel Arévalo”*

N = 90 estudiantes

### 2.3.2. Muestra

Estuvo conformada por las secciones “A” y “B”, siendo un total de 60 educandos de la Institución Educativa N° 81478 “Manuel Arévalo” de la ciudad de Trujillo, 2019

- 30 estudiantes de 1er “A”
- 30 estudiantes de 1er “B”

#### Cuadro 2

*Educandos del primer grado A y B de la Institución Educativa N° 81748 “Manuel Arévalo” del nivel primario, año 2019.*

GRADO	SECCIONES		TOTAL
	N° DE ESTUDIANTES		
	A	B	
1° grado	30	30	60

**Fuente:** *Nómina de matrícula de la I.E. N° 81748 “Manuel Arévalo”*

n = 60 estudiantes

### **2.3.3 Muestreo**

Muestreo no probabilístico, debido a que se basó principalmente en el juicio del investigador. Asimismo, la técnica empleada fue por conveniencia, pues permitió elegir a la muestra según la proximidad y acceso, según los intereses del investigador. (Otzen, Tamara y Manterola, 2017)

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

### **2.4.1. Técnicas**

Observación directa. Pérez (2000), sostiene que esta técnica permite ver minuciosamente y en directo al objeto o fenómeno de estudio, facilitando, al indagador, obtener su propia interpretación de lo acaecido, así como conocer la versión de otros. En esta investigación, la observación directa se utilizó para recoger información relacionada a la mejora de la expresión oral a través de la aplicación de juegos dramáticos.

### **2.4.2. Instrumentos de Recolección de datos**

El instrumento que se empleó fue la guía de observación (Anexo 2); porque su finalidad es obtener información acerca de las habilidades cognitivas, afectivas y psicomotoras de los estudiantes, siendo apropiadas para evaluar aptitudes, hábitos, adaptaciones, habilidades físicas y comportamientos (Tutorial de MINEDU, 2017). Para ello, se consideró siete dimensiones: La dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos; cada uno de ellos con su respectivo indicador. Los criterios de evaluación son: siempre (5 puntos), casi siempre (4 puntos), algunas veces (3 puntos), rara vez (2 puntos), nunca (1 puntos). Las sesiones de aprendizaje que se aplicaron fueron 12, los cuales desarrollaron diversos juegos dramáticos que permitieron mejorar la expresión oral, tal como se muestra en el anexo 3.

### **2.4.3. Validez del instrumento de recolección de datos**

Se empleó el método de validez de contenido a través del criterio de juicio de expertos Hernández (2014), conceptualiza a la validez de juicio de expertos como el grado en el que el instrumento mide la variable dependiente, según el criterio de los especialistas; tal es así que, el instrumento con el cual se midió

los resultados obtenidos en la variable de estudio fue validado por cinco doctores en educación, expertos en el tema a investigar: Expresión oral. Dicho instrumento se denominó *Matriz de validación del instrumento (Anexo 5)*, la cual estaba estructurada en siete dimensiones: dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos. Cada una de las dimensiones contaba con indicadores, ítems y opción de respuesta. En el caso que el experto haya emitido alguna observación de los ítems se ha procedido a rectificarla según su sugerencia. Finalmente, los expertos procedían a validar, a través de su firma, el instrumento.

Para determinar la validez de constructo (Anexo 6) se aplicó el alfa de Cronbach para las dimensiones del instrumento, así:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,825	7

Se aprecia en la tabla que los resultados de las dimensiones poseen un coeficiente alfa de Cronbach con un valor aproximado de 0.9 cuyo índice bueno lo hacer confiable en cada dimensión.

#### **2.4.4. Confiabilidad del instrumento de recolección de datos**

Se aplicó el método de consistencia interna, a través del coeficiente alfa de Cronbach (Anexo 6), el cual se fundamenta en la correlación media de cada ítem de una escala con el total de la misma y en el número de ítems que ésta contiene. Los valores mayores de 0,7 son considerados como confiables para el instrumento (Kline, 2003).

La muestra piloto, estuvo conformada por 20 niñas y niños de primer grado, de la Institución Educativa N° 63 “Fe y Alegría”. Considerándose en un primer momento un muestreo no probabilístico por criterio para la institución educativa, según género de atención. Luego, mediante un muestreo probabilístico al azar simple, se seleccionó una sección.

## **2.5. Procedimiento**

En la I.E. Manuel Arévalo se observó que los estudiantes manifestaban dificultad para expresarse oralmente; por tal motivo, se planteó el trabajo de investigación “Aplicación de Juegos Dramáticos para mejorar la Expresión Oral en estudiantes de Educación Primaria – Trujillo 2019”. Al empezar la investigación se revisó diversas fuentes bibliográficas para la construcción del marco teórico, se visualizó el alcance del estudio, planteando las hipótesis, definiendo las variables, desarrollando el diseño de la investigación, definiendo y seleccionando la población y muestra. La población está constituida por el 1er grado “A”, “B”, “C”, siendo un total de 90 estudiantes; considerándose las secciones “A” y “B” para la muestra de la investigación, con una cantidad de 30 estudiantes por cada una, con grupo experimental y grupo control.

Las variables del presente estudio son: juego dramático (variable independiente) y expresión oral (variable dependiente). El juego dramático es un conjunto de actividades planeadas considerando las necesidades de los educandos, en donde ellos podrán actuar siguiendo las pautas del docente o su propia iniciativa; cuyo fin es concretizar el proceso de aprendizaje. (Mantovani, 2015). La expresión oral es la agrupación de técnicas que establecen los patrones comunes a seguir para expresarse efectivamente de manera oral. (Mehrabian, 2002).

Para visualizar la cohesión y lógica entre el título, problema, objetivos, hipótesis, variables, método, diseño, instrumento, población y muestra; logrando de esta manera colocar a las actividades planificadas como imprescindibles es necesario la matriz de consistencia (Anexo 4)

Se determinó la metodología y el proceso a seguir durante la realización de la investigación, tal como consta en la ficha técnica (Anexo 8). Para empezar con la ejecución de la propuesta se solicitó de manera verbal y por escrito, la autorización de la autoridad pertinente (Anexo 1). La técnica que se aplicó en esta investigación es la observación a través de una guía de observación (Anexo 2) porque su finalidad es obtener información acerca de las habilidades cognoscitivas, afectivas y psicomotoras de los estudiantes, siendo apropiadas para evaluar aptitudes, hábitos, adaptaciones, habilidades físicas y comportamientos (Tutorial de MINEDU, 2017). Su instrumento consta de siete dimensiones: La dicción, volumen, entonación,

claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos; cada una de ellas contiene sus respectivos indicadores y así mismo, cada indicador tiene entre dos y cuatro ítems, correspondientes a la variable dependiente.

Al finalizar el trabajo de investigación, después de la aplicación de los instrumentos, se logró recolectar y analizar los datos, para de esta manera, proceder a elaborar el reporte de resultados y establecer las conclusiones respecto a la hipótesis.

Los resultados que se recolectaron para fundamentar el estudio se dio a través de la medición numérica y el análisis en procedimientos estadísticos, para ello se siguió el proceso correspondiente a través de la elaboración de la matriz de datos (Anexo 7).

El análisis de datos se expresó con: Tablas de frecuencia, quien clasificó y codificó los datos obtenidos; gráficos, representó la información a través de barras; distribución de frecuencias, ordenó en sus respectivas categorías a las frecuencias; media aritmética, brindó los promedios de los resultados numéricos obtenidos. A través de la medición numérica y el análisis en procedimientos estadísticos se recolectaron los resultados para fundamentar el estudio, siguiendo el proceso correspondiente. Cada etapa precede a la siguiente en forma rigurosa y lógica.

Posteriormente, se procedió a la discusión de los resultados, por lo que se realizó la confrontación con los antecedentes y teorías que sustentan la investigación y de esta manera se llegó a la formulación de las conclusiones, teniendo en cuenta los objetivos generales y específicos que rigen esta investigación. Se concluyó el estudio con la realización de las recomendaciones pertinentes, considerando los resultados obtenidos de las dimensiones de la variable dependiente: expresión oral.

## **2.6. Método de análisis de datos**

El presente estudio es una investigación cuantitativa porque el tratamiento de la información es numérico, es decir la variable ha sido cuantificada; el diseño de investigación es cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control, con pre y post prueba.

Para procesar, analizar y obtener resultados que responden a los objetivos e hipótesis planteadas en la investigación se procede a seleccionar y ejecutar el software SPSS y el programa Excel de Microsoft office para crear la base de datos.

Asimismo, se utiliza la estadística descriptivamente mediante cuadros de doble frecuencia. Esta es una herramienta que permite sistematizar los resultados obtenidos cuantitativamente, ofreciendo una visión numérica (Roble Chauca, 1981), siendo apropiada para digitalizar toda la información recogida. Como las variables no son normales se aplican pruebas no paramétricas:

- U de Mann – Whitney para muestras independientes.
- Wilcoxon, para muestras relacionadas: Comprueba de manera estadística si existe diferencia entre los grupos: de tratamiento y de control. No da cabida a suposiciones con respecto a la distribución que está supeditada al fenómeno investigado (Hadelar, 1982)

Los resultados que se recolectan para fundamentar el estudio son a través de la medición numérica y el análisis en procedimientos estadísticos, para ello se siguió el proceso correspondiente.

## **2.7. Aspectos éticos**

Los criterios que se aplicarán para el desarrollo de la investigación, será a través de la práctica de *valores*, estas son:

- Respetar los derechos del autor en cada citación.
- Citar respetando las normas APA, según lo considera la universidad.
- Confidencialidad de las personas que fueron parte de nuestra investigación.
- Verídicas gestiones Interinstitucionales con evidencias de documentos.
- Veracidad en la información.
- Originalidad del informe de tesis.



### III. RESULTADOS

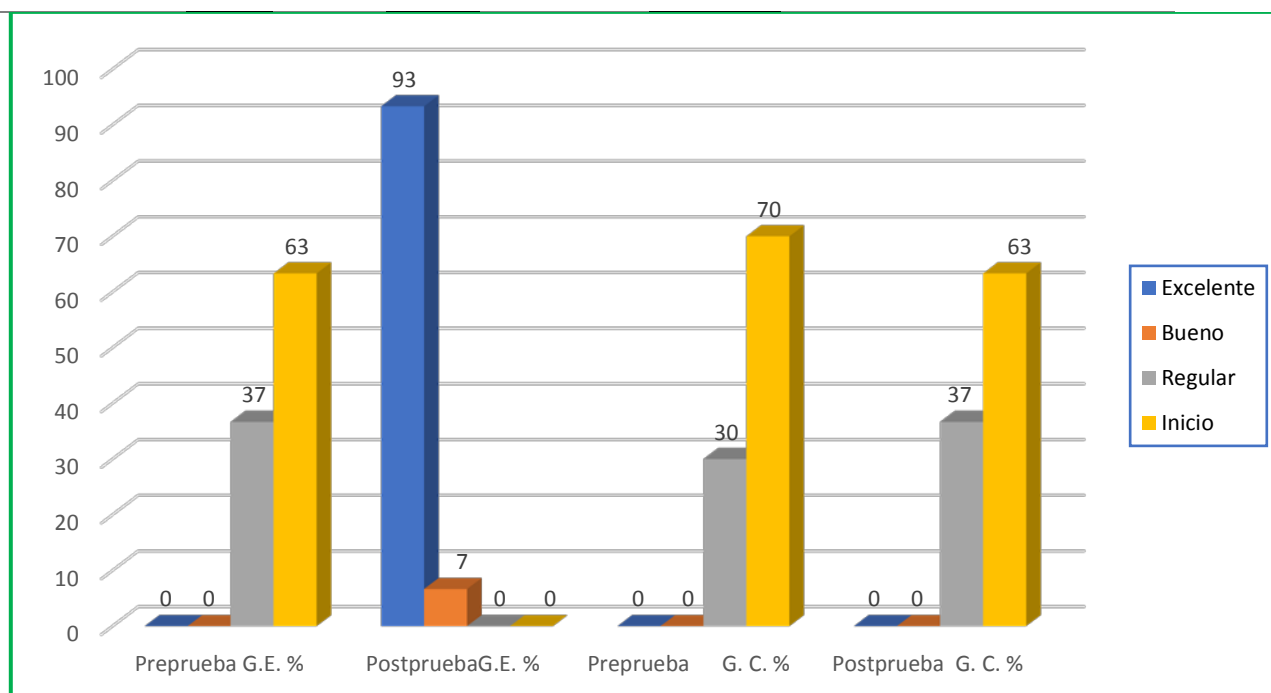
#### 3.1. Descripción de los resultados

##### 3.1.1. Descripción de resultados a nivel de variable dependiente

**Tabla 1.** Niveles de la variable *Expresión Oral* en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	28	93	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	2	7	0	0	0	0
<b>Regular</b>	11	37	0	0	9	30	11	37
<b>Inicio</b>	19	63	0	0	21	70	19	63
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

Nota. Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación



**Figura 1.** Niveles de la variable *Expresión Oral* en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

## Interpretación

En la Tabla 1 y Figura 1 se visualiza la mejora de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 63%, regular 37%, bueno 0% y excelente 0%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 93% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 7% en bueno.

Al respecto, la Expresión Oral, en el grupo control, no sufrió cambios mayores, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 70%, regular 30%, bueno 0% y excelente 0%; ya en la posprueba se evidencia que el 63% de educandos se encuentra en el nivel inicio y 37% en regular.

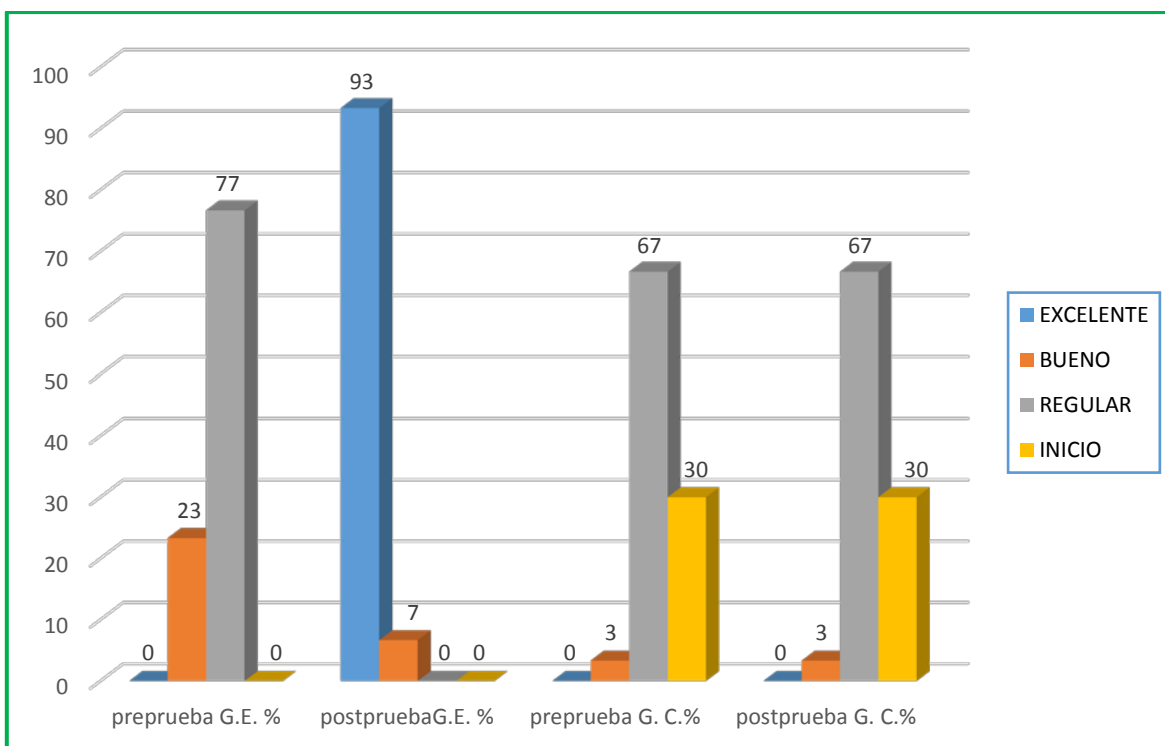
### 3.1.2. Descripción de resultados a nivel de dimensiones

#### 3.1.2.1. Resultados de la dimensión La Dicción

**Tabla 2.** Niveles de la dimensión Dicción en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
<b>Excelente</b>	0	0	28	93	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	7	23	2	7	1	3	1	3
<b>Regular</b>	23	77	0	0	20	67	20	67
<b>Inicio</b>	0	0	0	0	9	30	9	30
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación



**Figura 2.** Niveles de la dimensión Dicción en la preprueba y posprueba del grupo experimental y control.

### Interpretación:

En la Tabla 2 y Figura 2 se visualiza la mejora de la dimensión Dicción, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la preprueba: regular 77% y bueno 23%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 93% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 7% en bueno.

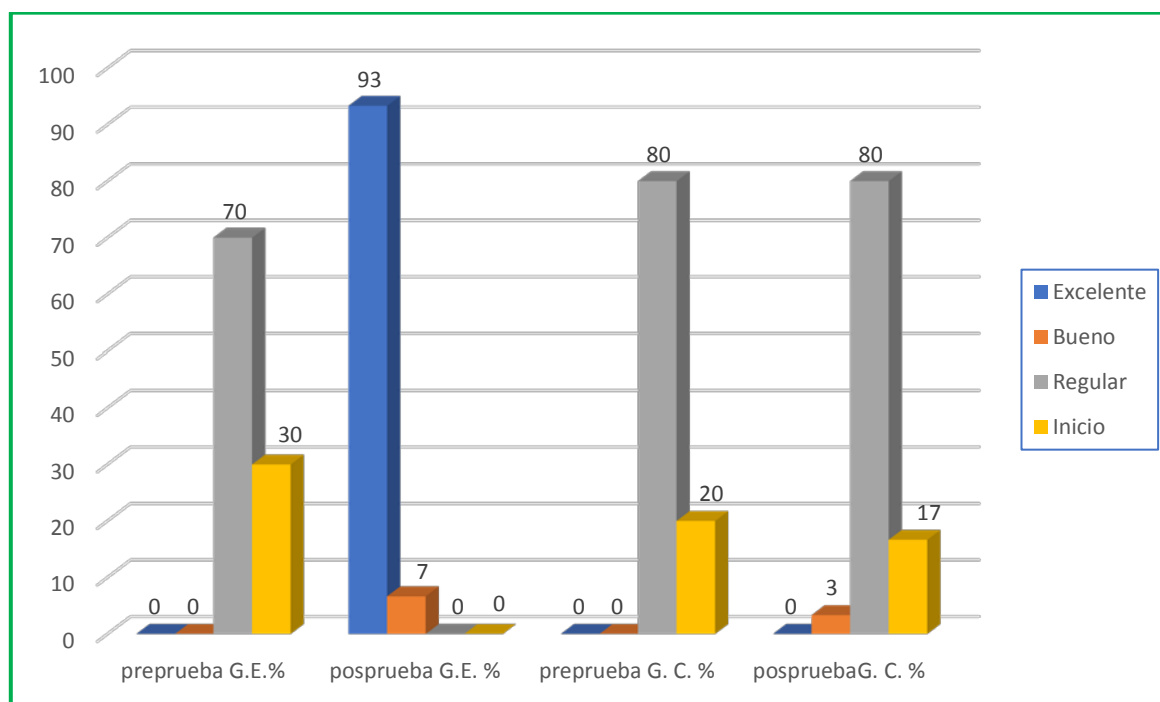
Al respecto, el grupo control, no sufrió cambios, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 30%, regular 67% y bueno 3%; y en la posprueba el 30% de educandos se encuentra en el nivel inicio, 67% en regular y el 3% en excelente.

### 3.1.2.2. Resultados de la dimensión Volumen

**Tabla 3.** Niveles de la dimensión Volumen en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	28	93	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	2	7	0	0	1	3
<b>Regular</b>	21	70	0	0	24	80	24	80
<b>Inicio</b>	9	30	0	0	6	20	5	17
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación



**Figura 3.** Niveles de la dimensión Volumen en la preprueba y posprueba del grupo experimental y control.

### Interpretación:

En la Tabla 3 y Figura 3 se visualiza la mejora de la dimensión Volumen, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la preprueba: inicio 30%, y regular 70%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 93% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 7% en bueno.

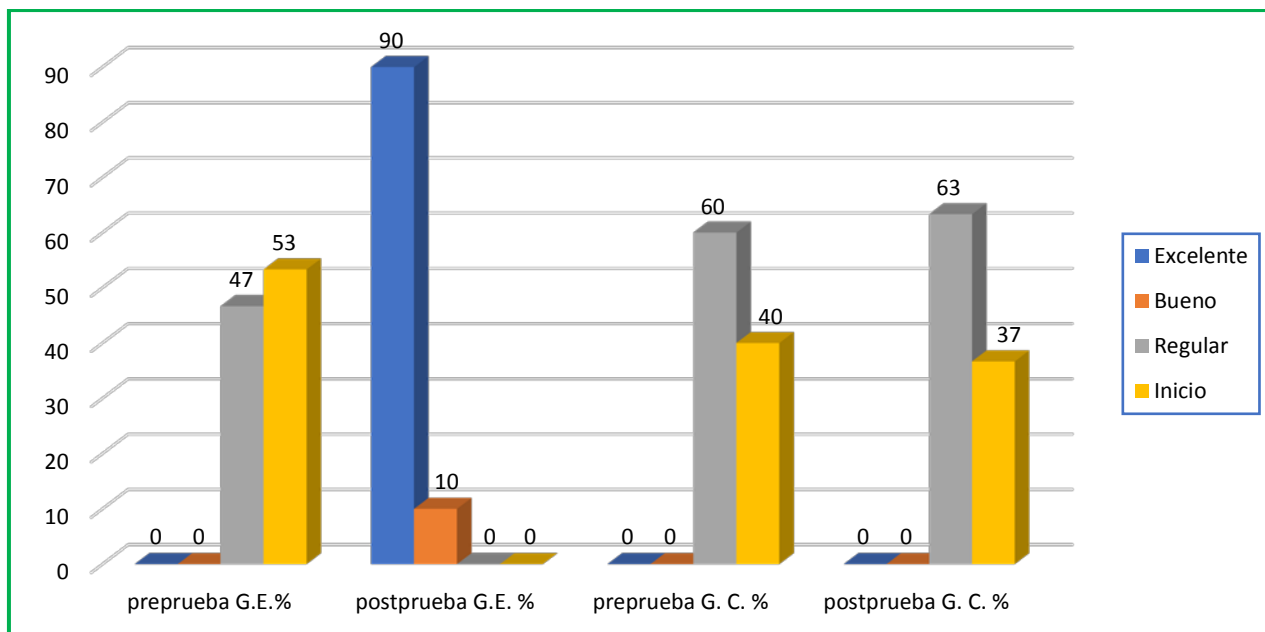
Al respecto, el grupo control, no sufrió cambios mayores, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 20% y regular 80%; ya en la posprueba el 17% de educandos se encuentra en el nivel inicio, 80% en regular y el 3% en excelente.

#### 3.1.2.3. Resultados de la dimensión Entonación

*Tabla 4. Niveles de la dimensión Entonación en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control*

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	27	90	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	3	10	0	0	0	0
<b>Regular</b>	14	47	0	0	18	60	19	63
<b>Inicio</b>	16	53	0	0	12	40	11	37
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación



**Figura 4.** Niveles de la dimensión Entonación en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

### Interpretación:

En la Tabla 4 y Figura 4 se visualiza la mejora de la dimensión Entonación, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 53%, y regular 47%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 90% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 10% en bueno.

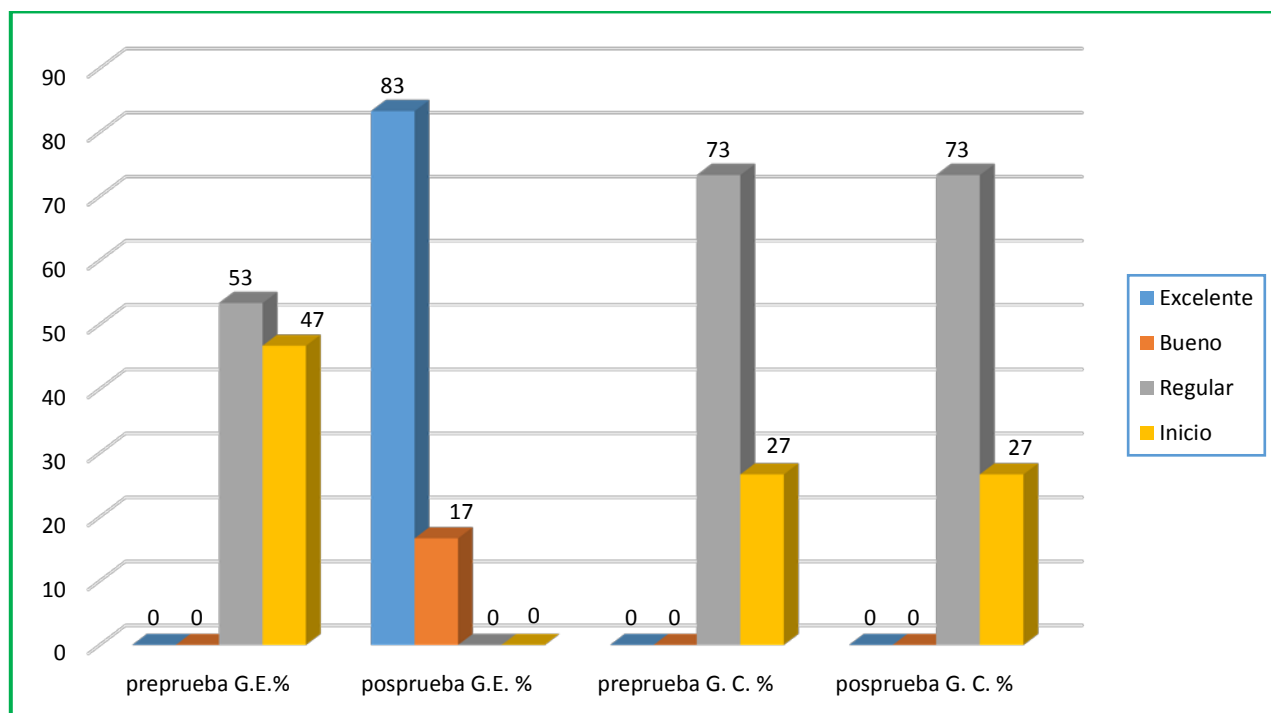
Al respecto, el grupo control, no sufrió cambios mayores en sus resultados, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 40% y regular 60%; ya en la posprueba el 37% de educandos se encuentra en el nivel inicio y el 63% en regular.

### 3.1.2.4. Resultados de la dimensión Claridad y Fluidez

**Tabla 5.** Niveles de la dimensión Claridad y fluidez en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	25	83	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	5	17	0	0	0	0
<b>Regular</b>	16	53	0	0	22	73	22	73
<b>Inicio</b>	14	47	0	0	8	27	8	27
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación para mejorar la expresión oral.



**Figura 5.** Niveles de la dimensión Claridad y Fluidez en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

### Interpretación:

En la Tabla 5 y Figura 5 se visualiza la mejora de la dimensión Claridad y Fluidez, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 47% y regular 53%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 83% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 17% en bueno.

Al respecto, en el grupo control, los resultados se mantuvieron igual, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 27% y regular 73%; y en la posprueba el 27% de educandos se encuentra en el nivel inicio y el 73% en regular.

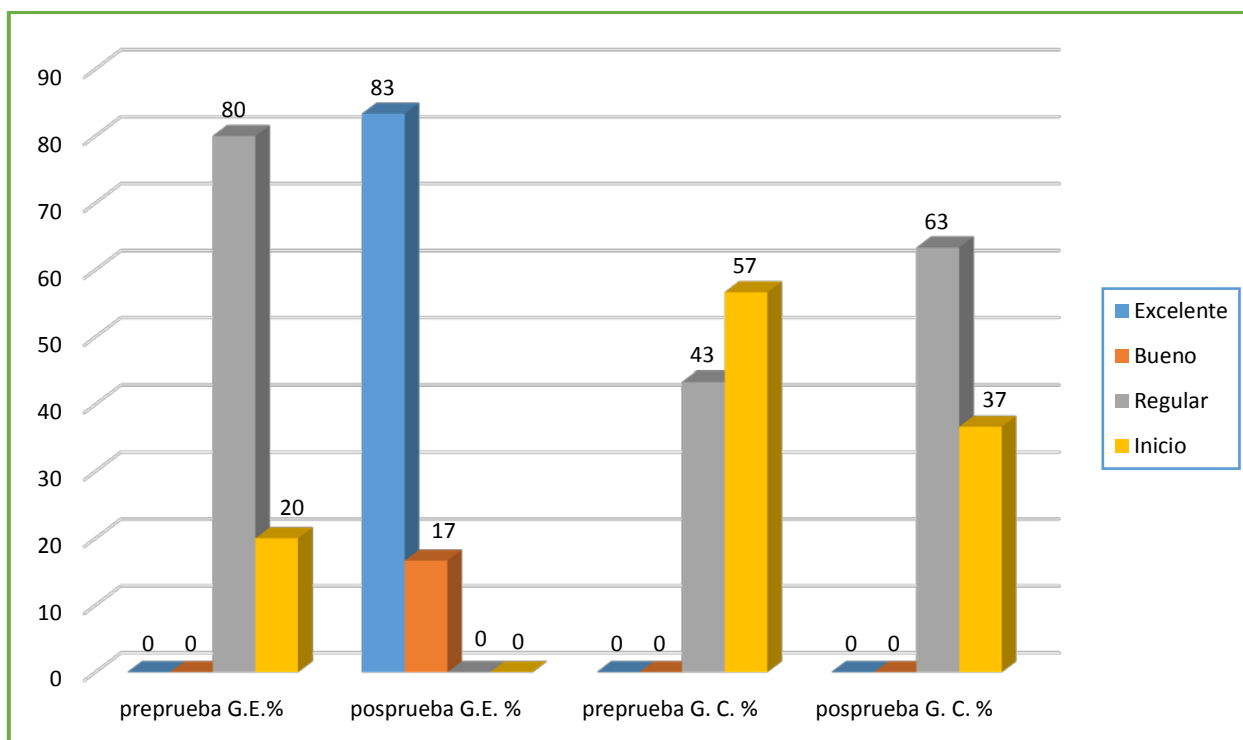
#### 3.1.2.5. Resultados de la dimensión Vocabulario

**Tabla 6.** Niveles de la dimensión Vocabulario en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	25	83	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	5	17	0	0	0	0
<b>Regular</b>	24	80	0	0	13	43	19	63
<b>Inicio</b>	6	20	0	0	17	57	11	37
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación para mejorar la expresión oral.





**Figura 6.** Niveles de la dimensión Vocabulario en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

### Interpretación:

En la Tabla 6 y Figura 6 se visualiza la mejora de la dimensión Vocabulario, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 20% y regular 80%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 83% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 17% en bueno.

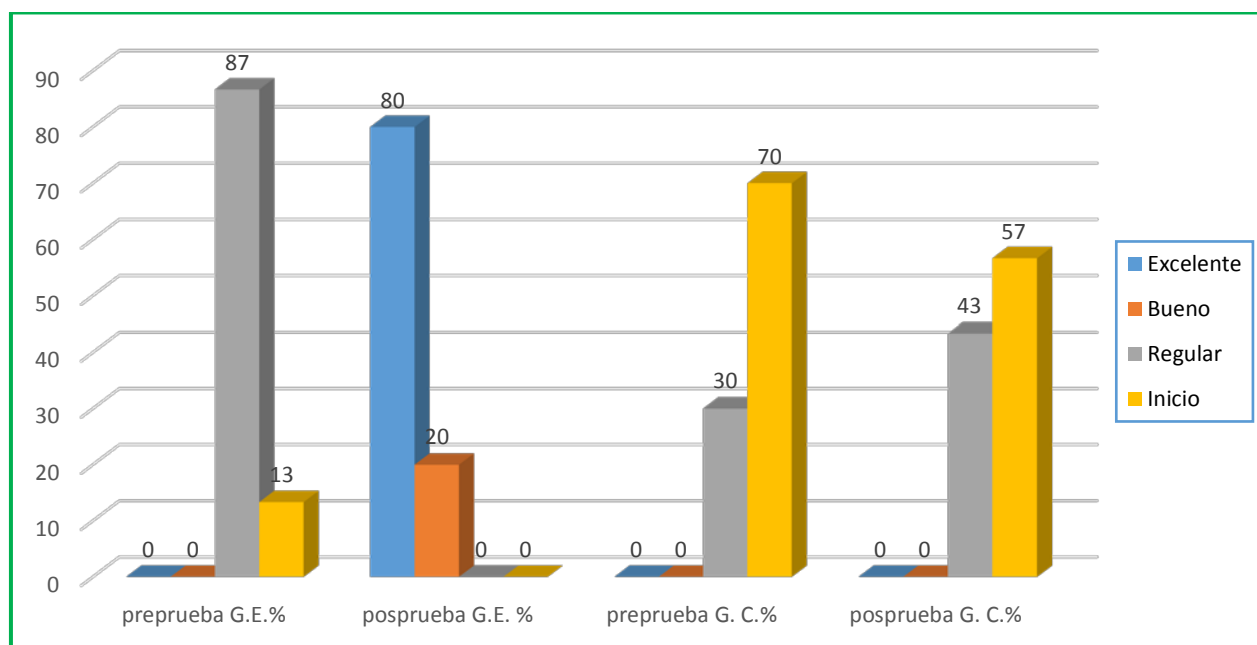
Al respecto, en el grupo control, no sufrió cambios mayores en sus resultados, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 57% y regular 43%; y en la posprueba el 37% de educandos se encuentra en el nivel inicio y el 63% en regular.

### 3.1.2.6. Resultados de la dimensión Coherencia

**Tabla 7.** Niveles de la dimensión Coherencia en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
<b>Excelente</b>	0	0	24	80	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	6	20	0	0	0	0
<b>Regular</b>	26	87	0	0	9	30	13	43
<b>Inicio</b>	4	13	0	0	21	70	17	57
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación para mejorar la expresión oral.



**Figura 7.** Niveles de la dimensión Coherencia en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

### Interpretación:

En la Tabla 7 y Figura 7 se visualiza la mejora de la dimensión Coherencia, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 13% y regular 87%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 80% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 20% en bueno.

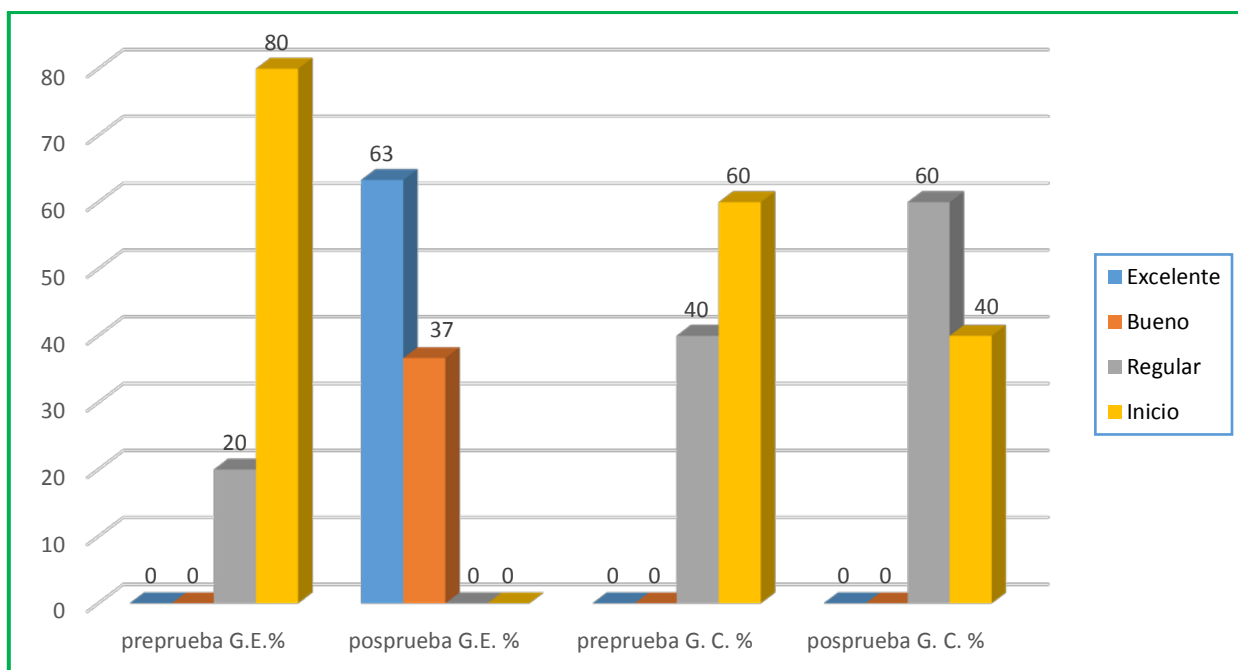
Al respecto, el grupo control, no sufrió cambios mayores en sus resultados, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 70% y regular 30%; y en la posprueba el 57% de educandos se encuentra en el nivel inicio y el 43% en regular.

#### 3.1.2.7. Resultados de la dimensión Postura y gesto

*Tabla 8. Niveles de la dimensión Postura y gesto en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control*

NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL			
	Preprueba		Posprueba		Preprueba		Posprueba	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
<b>Excelente</b>	0	0	19	63	0	0	0	0
<b>Bueno</b>	0	0	11	37	0	0	0	0
<b>Regular</b>	6	20	0	0	12	40	18	60
<b>Inicio</b>	24	80	0	0	18	60	12	40
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100

**Nota.** Elaborado a partir de la Base de datos de la guía de observación para mejorar la expresión oral.



**Figura 8.** Niveles de la dimensión Postura y gesto, en la preprueba y posprueba del grupo experimental y grupo control.

#### Interpretación:

En la Tabla 8 y Figura 8 se visualiza la mejora de la dimensión Postura y gesto, de la Expresión Oral en el grupo Experimental, debido a que los porcentajes obtenidos fueron, en la pre prueba: inicio 80% y regular 20%. Concluida la aplicación de los juegos dramáticos, se aplicó la post prueba, demostrando que el 63% de los educandos se encuentra en el nivel excelente y el 37% en bueno.

Al respecto, el grupo control, no sufrió cambios mayores en sus resultados, pues en la preprueba los porcentajes obtenidos son: nivel inicio 60% y regular 40%; y en la posprueba el 40% de educandos se encuentra en el nivel inicio y el 60% en regular.

### 3.2. Prueba de Normalidad

#### Hipótesis estadística:

**Ho:** Los puntajes tienen una distribución normal

**H1:** Los puntajes no tienen una distribución normal

**Si  $p < 0,05$**  se rechaza Ho y se acepta H1 (no se cumple el supuesto de normalidad)

**Si  $p > 0,05$**  se acepta Ho y se rechaza H1 (se cumple el supuesto de normalidad)

**Tabla 9.** Prueba de normalidad de los datos expresión oral en los grupos experimental y control (preprueba – posprueba)

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
preexp_VD	0.161	30	0.046	0.930	30	0.048
posexp_VD	0.195	30	0.005	0.932	30	0.056
precon_VD	0.256	30	0.000	0.829	30	0.000
poscon_VD	0.192	30	0.006	0.899	30	0.008
Preexp_dicción	0.352	30	0.000	0.712	30	0.000
Posexp_dicción	0.284	30	0.000	0.853	30	0.001
Precon_dicción	0.200	30	0.004	0.900	30	0.008
Poscon_dicción	0.200	30	0.004	0.900	30	0.008
Preexp_volumen	0.440	30	0.000	0.577	30	0.000
Posexp_volumen	0.242	30	0.000	0.868	30	0.002
Precon_volumen	0.254	30	0.000	0.878	30	0.003
Poscon_volumen	0.254	30	0.000	0.878	30	0.003
Preexp_entonación	0.165	30	0.037	0.953	30	0.201
Posexp_entonación	0.266	30	0.000	0.872	30	0.002
Precon_entonación	0.188	30	0.008	0.872	30	0.002
Poscon_entonación	0.157	30	0.057	0.918	30	0.024
Preexp_claridad y fluidez	0.244	30	0.000	0.892	30	0.005
Posexp_claridad y fluidez	0.224	30	0.001	0.892	30	0.005
Precon_claridad y fluidez	0.159	30	0.050	0.941	30	0.095
Poscon_claridad y fluidez	0.169	30	0.029	0.930	30	0.050
Preexp_vocabulario	0.300	30	0.000	0.787	30	0.000
Posexp_vocabulario	0.279	30	0.000	0.861	30	0.001
Precon_vocabulario	0.250	30	0.000	0.840	30	0.000
Poscon_vocabulario	0.358	30	0.000	0.774	30	0.000
Preexp_coherencia	0.347	30	0.000	0.759	30	0.000
Posexp_coherencia	0.215	30	0.001	0.901	30	0.009
Precon_coherencia	0.263	30	0.000	0.820	30	0.000
Poscon_coherencia	0.224	30	0.001	0.869	30	0.002
Preexp_postura y gestos	0.394	30	0.000	0.733	30	0.000
Posexp_postura y gestos	0.207	30	0.002	0.868	30	0.001
Precon_postura y gestos	0.189	30	0.008	0.866	30	0.001
Poscon_postura y gestos	0.288	30	0.000	0.856	30	0.001

Fuente: Matriz de datos

## **INTERPRETACIÓN:**

Debido a que el tamaño de muestra es 30, y este es menor que 50, se decide aplicar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla N° 9, se observa que los valores de  $P < 0.05$ ; Por lo expuesto, se evidencia que la mayoría de datos no tienen una distribución normal, aplicándose pruebas estadísticas no paramétricas; por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Los rangos promedios de la preprueba de los grupos experimental y control de la variable dependiente son diferentes; por lo tanto, los grupos experimental y control se pueden considerar no equivalentes, al inicio del experimento.

En la prueba de normalidad de las dimensiones de la Expresión oral, en el grupo experimental, según Shapiro-Wilk, la significancia es menores que 0.05 por lo que los datos no tienen distribución normal, en su mayoría, pudiéndose aplicar una prueba estadística no paramétrico por lo que se escoge los Rangos de Wilcoxon.

### 3.3. Prueba de Hipótesis

#### 3.3.1. Prueba de Hipótesis General:

**Tabla 10.** *Prueba de Rangos promedio Mann-Whitney de los datos de la preprueba de los grupos experimental y control, VD*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre experimental VD	30	32.32	969.50
Pre control VD	30	28.68	860.50
Total	60		

*Fuente: Matriz de datos*

#### Interpretación:

Según los resultados que se presentan en la tabla N°10, se encuentra que el rango promedio para el pre experimental es 32.32 y el pre control es 28.68

**Tabla 11.** *Prueba de Mann-Whitney para comparar preprueba de grupos experimental (G. E.) y control (G.C.); VD*

	Preprueba G. E. – G. C. – V.D.
U de Mann-Whitney	395.500
W de Wilcoxon	860.500
Z	-0.814
Sig. asintótica(bilateral)	0.416

*Fuente: Matriz de datos*

#### Interpretación:

Según los resultados de la tabla 11 no existe diferencia significativa entre el rango promedio de la preprueba del grupo experimental y de la preprueba del grupo control de la VD ( $p = 0.416 > 0.05$ ); por lo tanto, se asume el criterio que los grupos se pueden considerar equivalente.

**Tabla 12.** Prueba de Mann Whitney para comparar la posprueba de grupos experimental y control; VD

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post experimental VD	30	45.50	1365.00
Post control VD	30	15.50	465.00
Total	60		

Fuente: Matriz de datos

### Interpretación:

Según los resultados que se presentan en la tabla N° 12, se encuentra que el rango promedio para el post experimental es 45.50 y el post control es 15.50

**Tabla 13.** Prueba de Mann Whitney para comparar posprueba de grupos experimental (G.E.) y control (G.C.); VD

	POSPRUEBA G. .E. – G.C. - VD
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	465.000
Z	-6.674
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

Fuente: Matriz de datos

### Interpretación:

Según los resultados de la tabla 13 existe diferencia significativa entre el rango promedio de la posprueba del grupo experimental y del grupo control de la VD ( $p = 0.000 < 0.05$ ); por lo tanto, se evidencia la mejora de la Expresión oral en la posprueba del grupo experimental con respecto a la posprueba del grupo control debido a la aplicación de los Juegos dramáticos.



**Tabla 14.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.); VD

		N	Rango promedio	Suma de rangos
posexp_VD - preexp_VD	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>b</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. posexp\_VD < preexp\_VD

b. posexp\_VD > preexp\_VD

c. posexp\_VD = preexp\_VD

**Tabla 15.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.); VD

posexp_VD - preexp_VD	
<b>Z</b>	-4,787 <sup>b</sup>
<b>Sig. asintótica(bilateral)</b>	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### Interpretación:

Según la tabla 14, el rango promedio de la variable dependiente del grupo posexperimental es 0.0 es menor que el rango promedio preexperimental de 15.50. Además, en la tabla 15 el valor de  $p < 0.01$ ; luego, la Aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes

**Tabla 16.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo control (G.C.); VD

		N	Rango promedio	Suma de rangos
poscon_VD - precon_VD	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	7.00	91.00
	Empates	17 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. poscon\_VD < precon\_VD

b. poscon\_VD > precon\_VD

c. poscon\_VD = precon\_VD

**Tabla 17.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar posprueba y preprueba del grupo control (G.C.); VD

poscon_VD - precon_VD	
Z	-3,215 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

### Interpretación:

Según la tabla 16, el rango promedio de la variable dependiente del grupo post control es 0.0 siendo menor que el rango promedio pre control de 7.00. Además, en la tabla 17 el valor de  $P=0.001$ ; luego, en el grupo control hubo una insignificante mejora debido a que no se aplicó los juegos dramáticos.

### 3.3.2. Pruebas de Hipótesis para las dimensiones

**Tabla 18.** *Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la preprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre experimental Dicción	30	35.88	1076.50
Pre control Dicción	30	25.12	753.50
Total	60		
Pre experimental Volumen	30	24.30	729.00
Pre control Volumen	30	36.70	1101.00
Total	60		
Pre experimental Entonación	30	28.05	841.50
Pre control Entonación	30	32.95	988.50
Total	60		
Pre experimental Claridad y fluidez	30	26.98	809.50
Pre control Claridad y fluidez	30	34.02	1020.50
Total	60		
Pre experimental Vocabulario	30	37.70	1131.00
Pre control Vocabulario	30	23.30	699.00
Total	60		
Pre experimental Coherencia	30	39.55	1186.50
Pre control Coherencia	30	21.45	643.50
Total	60		
Pre experimental Postura y gestos	30	30.30	909.00
Pre control Postura y gestos	30	30.70	921.00
Total	60		

**Tabla 19.** Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la preprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD

	Preexp precont Dicción	Preexp precont volumen	Preexp precont entonación	Preexp precont Claridad y fluidez	Preexp precont vocabulario	Preexp precont coherencia	Preexp precont Postura y gestos
<b>U de Mann-Whitney</b>	288.500	264.000	376.500	344.500	234.000	178.500	444.000
<b>W de Wilcoxon</b>	753.500	729.000	841.500	809.500	699.000	643.500	909.000
<b>Z</b>	-2.560	-3.128	-1.107	-1.607	-3.452	-4.260	-0.096
<b>Sig.asintótica (bilateral)</b>	0.010	0.002	0.268	0.108	0.001	0.000	0.924

Fuente: Matriz de datos

### Interpretación:

Según la tabla 19, en los rangos promedios para comparar la preprueba de los grupos experimental y control en las dimensiones de la Expresión oral, se observa que; en dicción, entonación, claridad y fluidez además de postura y gestos no existen diferencias significativas entre los grupos, por lo que son equivalentes. En cambio, en las dimensiones volumen, vocabulario y coherencia si existen diferencias significativas en los grupos, por lo que no son equivalentes.

**Tabla 20.** Prueba de Rangos de Mann Whitney para comparar la posprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post experimental Dicción	30	45.50	1365.00
Post control Dicción	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Volumen	30	45.50	1365.00
Post control Volumen	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Entonación	30	45.50	1365.00
Post control Entonación	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Claridad y fluidez	30	45.50	1365.00
Post control Claridad y fluidez	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Vocabulario	30	45.50	1365.00
Post control Vocabulario	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Coherencia	30	45.50	1365.00
Post control Coherencia	30	15.50	465.00
Total	60		
Post experimental Postura y gestos	30	45.50	1365.00
Post control Postura y gestos	30	15.50	465.00
Total	60		

*Fuente: Matriz de datos*

**Tabla 21.** Prueba de Rangos para comparar la posprueba de los grupos experimental (G.E.) y control (G.C.) de las dimensiones de la VD

	Posexp postcon Dicción	Posexp postcont_Volumen	Posexp postcont_Entonación	Posexp postcont Claridad y Fluidez	Posexp postcont Vocabulario	Posexp postcont_Coherencia	Posexp postcont_Postura y gestos
<b>U de Mann-Whitney</b>	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
<b>W de Wilcoxon</b>	465.000	465.000	465.000	465.000	465.000	465.000	465.000
<b>Z</b>	-6.765	-6.775	-6.715	-6.698	-6.818	-6.738	-6.757
<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

Fuente: Matriz de datos

### Interpretación:

Como  $P=0.000$  en todas las dimensiones, Luego, si existe diferencia significativa entre los grupos; luego, la Aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019.

**Tabla 22.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.) de las dimensiones de la VD

Post y Pre prueba Grupo Experimental		N	Rango promedio	Suma de rangos
Posexp_Dicción - Preexp_Dicción	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>b</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	30		
Posexp_Volumen - Preexp_Volumen	Rangos negativos	0 <sup>d</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>e</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>f</sup>		
	Total	30		
Posexp_Entonación - Preexp_Entonación	Rangos negativos	0 <sup>g</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>h</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>i</sup>		
	Total	30		
Posexp_Claridad y Fluidez - Preexp_Claridad Y Fluidez	Rangos negativos	0 <sup>j</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>k</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>l</sup>		
	Total	30		
Posexp_Vocabulario -	Rangos	0 <sup>m</sup>	0.00	0.00

Preexp_Vocabulario	negativos			
	Rangos positivos	30 <sup>n</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>o</sup>		
	Total	30		
Posexp_Coherencia - Preexp_Coherencia	Rangos negativos	0 <sup>p</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>q</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>r</sup>		
	Total	30		
Posexp_Postura y gestos - Preexp_Postura y gestos	Rangos negativos	0 <sup>s</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	30 <sup>t</sup>	15.50	465.00
	Empates	0 <sup>u</sup>		
	Total	30		

- a. posexp\_ La dicción < preexp\_ La dicción  
b. posexp\_ La dicción > preexp\_ La dicción  
c. posexp\_ La dicción = preexp\_ La dicción  
d. posexp\_ Volumen < preexp\_ Volumen  
e. posexp\_ Volumen > preexp\_ Volumen  
f. posexp\_ Volumen = preexp\_ Volumen  
g. posexp\_ entonación < preexp\_ entonación  
h. posexp\_ entonación > preexp\_ entonación  
i. posexp\_ entonación = preexp\_ entonación  
j. posexp\_ claridad y fluidez < preexp\_ claridad y fluidez  
k. posexp\_ claridad y fluidez > preexp\_ claridad y fluidez  
l. posexp\_ claridad y fluidez = preexp\_ claridad y fluidez  
m. posexp\_ vocabulario < preexp\_ vocabulario  
n. posexp\_ vocabulario > preexp\_ vocabulario  
o. posexp\_ vocabulario = preexp\_ vocabulario  
p. posexp\_ coherencia < preexp\_ coherencia  
q. posexp\_ coherencia > preexp\_ coherencia  
r. posexp\_ coherencia = preexp\_ coherencia  
s. posexp\_ postura y gestos < preexp\_ postura y gestos  
t. posexp\_ postura y gestos > preexp\_ postura y gestos  
u. posexp\_ postura y gestos = preexp\_ postura y gestos

**Tabla 23.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo experimental (G.E.) de las dimensiones de la VD

	posexp_D1 - preexp_D1	posexp_D2 - preexp_D2	posexp_D3 - preexp_D3	posexp_D4 - preexp_D4	posexp_D5 - preexp_D5	posexp_D6 - preexp_D6	posexp_D7 - preexp_D7
<b>Z</b>	-4,829 <sup>b</sup>	-4,856 <sup>b</sup>	-4,801 <sup>b</sup>	-4,804 <sup>b</sup>	-4,837 <sup>b</sup>	-4,894 <sup>b</sup>	-4,837 <sup>b</sup>
<b>Sig. asintótica(bilateral)</b>	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

### Interpretación:

Según los resultados de la prueba de Wilcoxon, existe diferencias altamente significativas entre los puntajes del pre y posprueba experimental de las dimensiones ( $P < 0,01$ ), observando la tabla de rangos se tiene que el rango promedio de los puntajes post experimental es mayor que el rango promedio de los puntajes pre experimental. Por lo tanto, la aplicación de los juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019

**Tabla 24.** Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo control (G.C.) de las dimensiones de la VD

		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
<b>Poscon_Dicción - Precon_Dicción</b>	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	0.00	0.00
	Empates	30 <sup>c</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Volumen - Precon_Volumen</b>	Rangos negativos	0 <sup>d</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	0 <sup>e</sup>	0.00	0.00
	Empates	30 <sup>f</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Entonación - Precon_Entonación</b>	Rangos negativos	0 <sup>g</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	4 <sup>h</sup>	2.50	10.00
	Empates	26 <sup>i</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Claridad y fluidez - Precon_Claridad y fluidez</b>	Rangos negativos	1 <sup>j</sup>	4.50	4.50



	Rangos positivos	4 <sup>k</sup>	2.63	10.50
	Empates	25 <sup>l</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Vocabulario - Precon_Vocabulario</b>	Rangos negativos	0 <sup>m</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	8 <sup>n</sup>	4.50	36.00
	Empates	22 <sup>o</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Coherencia - Precon_Coherencia</b>	Rangos negativos	0 <sup>p</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	7 <sup>q</sup>	4.00	28.00
	Empates	23 <sup>r</sup>		
	Total	30		
<b>Poscon_Postura y gestos - Precon_Postura y gestos</b>	Rangos negativos	0 <sup>s</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	7 <sup>t</sup>	4.00	28.00
	Empates	23 <sup>u</sup>		
	Total	30		

- a. poscon\_dicción < precon\_dicción  
b. poscon\_dicción > precon\_dicción  
c. poscon\_dicción = precon\_dicción  
d. poscon\_volumen < precon\_volumen  
e. poscon\_volumen > precon\_volumen  
f. poscon\_volumen = precon\_volumen  
g. poscon\_entonación < precon\_entonación  
h. poscon\_entonación > precon\_entonación  
i. poscon\_entonación = precon\_entonación  
j. poscon\_claridad y fluidez < precon\_claridad y fluidez  
k. poscon\_claridad y fluidez > precon\_claridad y fluidez  
l. poscon\_claridad y fluidez = precon\_claridad y fluidez  
m. poscon\_vocabulario < precon\_vocabulario  
n. poscon\_vocabulario > precon\_vocabulario  
o. poscon\_vocabulario = precon\_vocabulario  
p. poscon\_coherencia < precon\_coherencia  
q. poscon\_coherencia > precon\_coherencia  
r. poscon\_coherencia = precon\_coherencia  
s. poscon\_postura y gestos < precon\_postura y gestos  
t. poscon\_postura y gestos > precon\_postura y gestos  
u. poscon\_postura y gestos = precon\_postura y gestos

**Tabla 25.** *Prueba de Rangos de Wilcoxon para comparar la posprueba y preprueba del grupo control (G.C.) de las dimensiones de la VD*

	poscon_D1 precon_D1	poscon_D2 - precon_D2	poscon_D3 - precon_D3	poscon_D4 - precon_D4	poscon_D5 - precon_D5	poscon_D6 - precon_D6	poscon_D7 - precon_D7
<b>Z</b>	,000 <sup>b</sup>	,000 <sup>b</sup>	-1,841 <sup>c</sup>	-,828 <sup>c</sup>	-2,598 <sup>c</sup>	-2,428 <sup>c</sup>	-2,460 <sup>c</sup>
<b>Sig. asintótica (bilateral)</b>	1.000	1.000	0.066	0.408	0.009	0.015	0.014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. La suma de rangos negativos es igual a la suma de rangos positivos.

c. Se basa en rangos negativos.

### **Interpretación:**

Según los resultados de la prueba de Mann Whitney, no existe diferencias altamente significativas entre los puntajes del pre y posprueba control de las dimensiones ( $P > 0,01$ ), observando la tabla de rangos se tiene que el rango promedio de los puntajes post control es mayor que el rango promedio de los puntajes pre control. Por lo tanto, la aplicación de los juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019

#### IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación busca mejorar la expresión oral en los estudiantes de primer grado de la ciudad de Trujillo, debido que se observó en dichos niños y niñas, maneras inapropiadas para comunicarse verbalmente, tal es así que demostraban timidez para dar sus opiniones, uso de palabras repetidas e incongruentes; y de esta manera van incrementando y modificando, erróneamente, su vocabulario, pronunciación, entonación, entre otros; a través de las interacciones; por tal motivo es necesario ayudar a los estudiantes a superar dichas dificultades pues es una herramienta fundamental para su desenvolvimiento en su entorno social; tal como lo plantea Chomsky, a través de Regader (2015), quien exhorta que el lenguaje es innato y que se construye socialmente por lo que está en constante cambio, permitiendo expresar ideas, sensaciones e informaciones. Siguiendo estos lineamientos, Martínez (2015) manifiesta que es una herramienta fundamental para la convivencia, posibilitando el aumento de la inteligencia existencial, por lo que los niños están inmersos en un contexto verbal, permitiéndoles relacionarse. Asimismo, Álvarez (2010), quien estudió la teoría de Vygotsky plantea, algo similar con el autor antes mencionado; pues expresa que el lenguaje es un instrumento importante para la comunicación y las interrelaciones, favoreciendo el desarrollo de la mente; ya que el entorno social inmediato, a través de la interiorización, es un factor importante.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, la mejora de la expresión oral, se logró a través de los juegos dramáticos, los cuales permitieron la interacción de manera natural, creativa, motivadora, vivencial, espontánea y significativa en los educandos; y por ende se llevó a cabo lo planteado por el Ministerio de Educación (2017) a través de su competencia vinculada con la comunicación oral, poniendo de manifiesto que el lenguaje oral se debe incrementar de manera ingeniosa y con responsabilidad, permitiendo a los educandos enfrentar diversas situaciones comunicativas.

El efecto de los juegos dramáticos en la expresión oral, de manera particular, en los niños y niñas, estudiantes del 1° grado de la ciudad de Trujillo; resultó favorable, evidenciándose con un incremento del 15% en la comparación de medias. Los estudiantes mostraron una mayor fluidez, postura y gestos, coincidiendo con el planteamiento de Kiessling (2015), quien a

través del juego dramático en educación infantil también logró potenciar las habilidades sociales, lúdicas y reflexivas en sus educandos.

La hipótesis que se planteó, tuvo como fin que la aplicación de esta estrategia, juegos dramáticos, mejore la expresión oral; debido a que , a través de diversas actividades de este tipo de juegos, como los cuentos dramatizados, improvisaciones, juegos de caracterización y juegos de selección, permitieron la dinamización de las dimensiones: dicción; volumen; entonación; claridad y fluidez; vocabulario; coherencia y; postura y gestos , permitiendo, durante su ejecución, la puesta en práctica de las inteligencias múltiples (lingüístico, matemática, espacial, cinestésica, musical, naturalista, interpersonal, intrapersonal, espiritual) y así se logró mejorar la expresión oral. Lo expresado anteriormente se relaciona con lo enunciado por Baldwin (2014), quien hace referencia a las inteligencias múltiples de Gardner y las relaciona con los juegos dramáticos, pues afirma que estas inteligencias permiten conocer a nuestros estudiantes en su forma de aprendizaje, rápida y eficiente. Nos presenta además una forma general y particular de ver nuestro contexto de aprendizaje. General, ya que al conocer cada una de ellas nos va a permitir buscar estrategias que permitan dinamizarlas en pro de los logros en los estudiantes. Particular, porque si bien es cierto todos tenemos el potencial de estas inteligencias, pero no todas las llegamos a desarrollar al máximo, sino solo algunas. Estar atentos a los tipos de inteligencias en las que destacan nuestros estudiantes es parte de nuestra labor, para ayudarles a crecer en ello.

La propuesta fundamentada en los juegos dramáticos buscó que a través de los resultados obtenidos que se conozca sus beneficios ya que los niños mejoran la expresión oral interactuando con los demás de divertida e inconsciente. Se coincide con lo planteado por Martínez (2015), quien manifiesta que el lenguaje verbal es una herramienta fundamental para el aumento de la inteligencia, ampliando relaciones para su convivencia.

Al poner en marcha la propuesta, a través de la ejecución de las sesiones basadas en los juegos dramáticos, se mejoró la expresión oral en los estudiantes del 1° grado de educación primaria; Para ello, se consideró siete dimensiones, para el análisis del estudio: La dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos; los cuales fueron insertados en la preprueba y posprueba. Los resultados obtenidos en el grupo

experimental, en la preprueba, dimensión la dicción, el 77% (23) en el nivel regular, el 23% (7) en el nivel bueno. Luego, en la posprueba se demuestra que 93% (28) en el nivel excelente, 7% (2) en el nivel bueno. (Tabla 2). En la dimensión Volumen, preprueba, presentaron el 30% (9) en el nivel inicio, el 70% (21) en el nivel regular. Luego, en la posprueba, se obtuvo el 93% (28) en el nivel excelente y el 7% (2) en el nivel bueno. (Tabla N°3). En la dimensión entonación, preprueba, presentaron el 53% (16) en el nivel inicio, el 47% (14) en el nivel regular. Luego, en la posprueba, se obtuvo el 90% (27) en el nivel excelente, el 10% (3) en el nivel bueno. (Tabla N° 4). En la dimensión Claridad y Fluidez, preprueba, presentaron el 47% (14) en el nivel inicio, 53% (16) en el nivel regular. Luego, en la posprueba, se obtuvo el 83% (25) en el nivel excelente, el 17% (5) en el nivel bueno. (Tabla N° 5). En la dimensión Vocabulario, preprueba, el 20% (6) en el nivel inicio, 80% (24) en el nivel regular. Luego, en la posprueba, el 83% (25) se ubica en el nivel excelente, el 17% (5) en el nivel bueno. (Tabla N° 6). En la dimensión Coherencia, preprueba, presentaron el 13% (4) en el nivel inicio, 87% (26) en el nivel regular. Luego, en la posprueba, el 80% (24) en el nivel excelente, el 20% (6) en el nivel bueno. (Tabla N° 7). En la dimensión Postura y gesto, preprueba, presentaron el 80% (24) en el nivel inicio, 20% (6) en el nivel regular. Luego, posprueba, el 63% (19) en el nivel excelente y el 37% (11) en el nivel bueno. (Tabla N° 8). Estos resultados son afines a lo afirmado por Ferro (2017), quien, en su investigación, postula que con la aplicación del programa de Expresión oral se consiguió el uso adecuado de la gestualización, la vocalización, articulación, acento, facilidad y espontaneidad de palabras y volumen de la voz al momento de relacionarse, tal es así que logró alcanzar fines comunes, los cuales favorecieron las interrelaciones entre los integrantes de los diferentes grupos que participaron.

A modo global, la expresión oral en la preprueba del grupo experimental, el 63% (19) se encuentra en el nivel inicio y el 37% (11) en el nivel regular. Luego de la aplicación de la posprueba, se evidenció que el 93% (28) se ubica en el nivel excelente y el 7% (2) en el nivel bueno. (Tabla 1) Por lo expuesto, se evidencia la efectividad de la propuesta, logrando que mediante los juegos dramáticos se mejore la expresión oral. En conclusión, lo aseverado por Ludeña (2018) el cual planteó en su investigación que, al aplicar los juegos dramáticos como

estrategia de aprendizaje, se obtendrán como resultados que, más de la mayoría de los educandos logre mejorar sus aprendizajes.

## **V. CONCLUSIONES**

1. La expresión oral necesita de herramientas y estrategias para fortalecerla y emplearla de manera idónea; tanto en el ámbito escolar; familiar y social; siendo corroborado por los resultados obtenidos, ya que en la pre prueba, el nivel de inicio es de 63% , de regular el 37% y el bueno y excelente se encuentra en 0%, respectivamente, por lo que se demuestra que los niños y niñas no manejaban un correcto modo de expresarse ante los demás, por lo cual fue indispensable enseñarles, de forma lúdica, la manera de hacerlo, y así apropiarse de ello.
2. Luego de la aplicación de los juegos dramáticos, los resultados obtenidos en la post prueba del presente estudio fueron, el 7% en el nivel bueno y el 93% en excelente; por lo que hace referencia al correcto pronunciamiento de las palabras, considerando la claridad y fluidez, el adecuado volumen y tono de voz; a la vez, la utilización de un apropiado vocabulario y una idónea postura y gestos, concluyendo que este tipo de juegos logra mejorar el nivel de expresión oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria; quedando demostrado que la estrategia didáctica utilizada, juegos dramáticos, es apropiada y efectiva para los niños debido a que ellos aprenden jugando, en interacción con su entorno.
3. Cabe mencionar que una de las dimensiones trabajadas fue la dicción. Al aplicar la preprueba se evidenció su escaso dominio. Luego, con la aplicación del estudio se buscó que los educandos pronuncien correctamente las palabras de manera acertada en sus expresiones; siendo observable su mejora con los datos estadísticos obtenidos en la pos prueba. En la dimensión volumen, al aplicar la pre prueba, se notó que los estudiantes no tomaban en cuenta la situación comunicativa para utilizar la intensidad de su voz; pero ya en la posprueba se comprobó su mejora, siendo así que ellos ya consideraban la intensidad, fuerte o débil, de acuerdo a las circunstancias que se les presentaba. En las siguientes dimensiones, al igual que

las anteriores, se ha evidenciado su mejora; tal es así que los juegos dramáticos lograron mejorar cada una de las dimensiones y, por ende, la expresión oral.

4. Para demostrar que los juegos dramáticos influyeron significativamente en la expresión oral se aprovechó las actividades escolares como: el aniversario de la institución educativa, celebración del día de la madre, entre otros; y así, se puso en evidencia lo aprendido por los estudiantes y demostrar la efectividad del estudio.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. Por ser una estrategia que mejora la expresión oral en los estudiantes, de manera dinámica y divertida, se sugiere ser considerada en la planificación curricular, pues a la vez permite el logro de competencias.
2. Los directores y docentes deben aplicar la propuesta de juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en su respectiva Institución Educativa, debido a que es una estrategia innovadora que involucra a todos los educandos y docentes, por lo que llega a ser significativa.
3. La propuesta puede ser aplicada a estudiantes de diferentes edades, pues a través del juego los niños aprenden y adquieren capacidades expresivas de manera inconsciente, permitiéndoles dar a conocer sus opiniones adecuadamente.
4. A los profesionales de educación, se recomienda aplicar el instrumento de evaluación de la presente propuesta para determinar el nivel de expresión oral de los estudiantes, debido a que es confiable y válido, pues ha sido sometido a diversos procesos o pautas.

## **VII. PROPUESTA**

### **LOS JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO**

#### **1. Presentación**

La propuesta basada en los Juegos dramáticos, mejora los niveles de Expresión Oral en niños de primer grado de Educación Básica Regular. Actuando sobre la capacidad comunicativa verbal con estrategias motivadoras. Orientado estratégicamente a mejorar cada una de las siete dimensiones de la expresión oral; como son la dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos. Por otra parte, la estrategia brinda un espacio de interacción entre quienes participan, logrando desarrollar actitudes y expresar emociones, así como expresarse con naturalidad y libertad.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Anexo 3) se utilizará recursos y materiales educativos atractivos y motivadores para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, es así que los niños y niñas emplearán juguetes, cuentos, disfraces, entre otros.

El programa tendrá una duración de 6 semanas, con un total de 24 horas efectivas en las sesiones de aprendizaje, correspondiéndole a cada sesión 2 horas pedagógicas, que en minutos cada hora sería 45 minutos. Se iniciará el 15 de agosto y culminará el 30 setiembre.

Previamente a la aplicación del programa se ejecutó la aplicación del pre – test, tanto en el grupo control como experimental, para medir el nivel de expresión oral en la que se encuentran los estudiantes del primer grado.

Para conocer el impacto del programa se considera su evaluación, aplicando como actividad inicial la medición de la variable en todos los participantes. Posterior a la aplicación de la estrategia se tomará una segunda evaluación y se contrastará los resultados para determinar el progreso.



## **2. Introducción**

Es de suma importancia que desde pequeños desarrollen capacidades comunicativas verbales que les permita desenvolverse competentemente en el medio donde se relacionan, por lo que es de interés que los niños y niñas del primer grado de educación primaria, mejoren su expresión oral para que manifiesten adecuada y oportunamente sus opiniones e intereses, interactúen en diversos ámbitos de manera eficaz emitiendo sus ideas claramente. Tal es así que, las dimensiones dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos son importantes para lograr dicha meta planteada.

El programa consiste en demostrar si la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de primer grado de educación primaria, debido a que se observa que en la población estudiantil existe dificultad para expresarse oralmente. Por lo que se ha planificado realizar 12 sesiones de aprendizaje (Anexo 3), donde se pretende que por medio de los juegos dramáticos se mejore la expresión oral, pues es una estrategia, acorde a su edad, divertida, significativa y didáctica.

Los resultados que se obtengan en esta investigación será evidencia de que los estudiantes han logrado mejorar su nivel de expresión oral, pues emitirán sus opiniones e ideas sin temor a ser reprochados por ello.

## **3. Objetivo General**

Los estudiantes mejoran la expresión oral, en sus dimensiones: dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos; demostrándolo al exponer ante el público, la entablar un diálogo haciendo uso de un vocabulario diverso.

## **4. Objetivo específico:**

- Mejorar la expresión oral mediante la aplicación de juegos dramáticos.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión dicción para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre articular palabras de manera correcta y acertada.

- Mejorar la expresión oral en su dimensión volumen para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre adecuar su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión entonación para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre variar el tono de voz según su necesidad comunicativa.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión claridad y fluidez para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre manejar una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión vocabulario para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre emplear palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión coherencia. para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre mantener una secuencia lógica en lo que expresa.
- Mejorar la expresión oral en su dimensión postura y gestos para que el estudiante del primer grado de educación primaria logre utilizar el lenguaje corporal para transmitir información.

## **5. Desarrollo del programa**

*Planificación:* Para la ejecución de los juegos dramáticos y así mejorar la expresión oral, se adecuó el espacio, se ambientó de acuerdo a lo que se pretende lograr y gestionó los recursos y materiales necesarios, como: máscaras, cuentos, objetos diversos, entre otros.

Los educandos mostraban dificultades al momento de expresarse oralmente, evidenciándose en la inadecuada dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia, postura y gestos. Por ello se propuso 12 sesiones de aprendizaje (anexo 3) apuntando a la aplicación de juegos dramáticos para mejorar la expresión oral. Para el logro de las dimensiones se utilizó diversos materiales educativos como las máscaras, objetos de su entorno, entre otros.

Para la explicación de la dimensión dicción se tomó en cuenta la pronunciación correcta y acertada de las palabras y expresiones, evidenciándose en 3 sesiones de aprendizaje.

En la dimensión claridad y fluidez se tomó en cuenta el emitir palabras evitando repetirlas continuamente, el vocalizar de manera clara y adecuada las palabras, Manejar una expresión

precisa, considerando la situación comunicativa presentada. Se ejecutó en 3 sesiones de aprendizaje.

Para mejorar la dimensión volumen se tomó en cuenta el emitir palabras con intensidad fuerte o débil, según la situación propicia. Se ejecutó 3 sesiones de aprendizaje.

Para mejorar la dimensión entonación se tomó en cuenta el utilizar un tono de voz cálido, tono de voz seguro o tono de voz persuasivo, siempre que sea necesario y teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.

Para mejorar la dimensión Vocabulario se tomó en cuenta la participación en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa, mencionar palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir. Se ejecutó 4 sesiones de aprendizaje.

Para mejorar la dimensión coherencia se tomó en cuenta el participar en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa y el mencionar palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir. Se ejecutó 4 sesiones de aprendizaje.

Para mejorar la dimensión postura y gestos se tomó en cuenta cuando utilizó gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa y el mostrar adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa. Se ejecutó 4 sesiones de aprendizaje.

Asimismo, este programa tuvo una duración de 06 semanas, con un total de 24 horas efectivas de clase, a razón de 90 minutos por sesión, iniciándose el 18 de agosto y culminando el 23 de setiembre

*Estrategias metodológicas.* – Para la aplicación de los juegos dramáticos se empleó distintas estrategias, las cuales permitieron que el párvulo participe de manera animosa, grupal o individualmente.

Las sesiones estuvieron constituidas por tres momentos pedagógicos: inicio, desarrollo y cierre (evaluación metacognitiva).

*La evaluación.* Se realizó durante todo el desarrollo de la sesión de aprendizaje, a través de una guía de observación. En ésta se colocará los ítems de los indicadores que se pretende mejorar en los estudiantes.

***Denominación de las Sesiones de Aprendizaje (Anexo 2):***

<b>Sesiones de Aprendizaje</b>	<b>Título</b>
Sesión 1	Compartimos adivinanzas con una palabra.
Sesión 2	Buscamos desenlaces y lo expresamos.
Sesión 3	Imitamos a la tortuga haciendo una carrera.
Sesión 4	En familia soy feliz y lo expresamos.
Sesión 5	Nos expresamos a través de la dramatización del cuento “El zorro enamorado de la luna”.
Sesión 6	Nos expresamos a través de la dramatización del cuento “El patito feo”
Sesión 7	Nos expresamos a través de la historia de “ La granja de Zeón”.
Sesión 8	Expresamos el final del cuento mediante la improvisación.
Sesión 9	Improvisamos un cuento para expresarnos.
Sesión 10	Nos expresamos a través de la dramatización del cuento “Ricitos de Oro y los tres ositos”.
Sesión 11	Nos expresamos a través de la dramatización del cuento “Tres pequeños gatos”
Sesión 12	Nos expresamos a través de la dramatización del cuento “ Caperucita Roja”.

## REFERENCIAS

- Aliakbari, F., Parvin, N., Heidari, M., y Haghani, F. (2016). *Learning theories application in nursing education. Journal of education and health promotion*. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4355834>
- Alvarado P., G. (2017). *Programa de Estrategias Comunicacionales para Fortalecer la Expresión Oral en los Niños y Niñas del Nivel Inicial de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú Félix Tello Rojas de Chiclayo – 2016. (Trabajo de doctor)*. Universidad César Vallejo, Chiclayo. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16473/Alvarado\\_PGDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16473/Alvarado_PGDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Álvarez G., C. (2010). La relación entre lenguaje y pensamiento de Vigotsky en el Desarrollo de la Psicolingüística Moderna. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 48(2), 13-32. Universidad de La Laguna. Tenerife, España. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48832010000200002>
- Álvarez Rincón, Y. F., Parra Rivera, A. L. (2015). *Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. (Trabajo de Maestría)*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja. Recuperado de <http://repositorio.uptc.edu.co/jspui/handle/001/1513>
- Arias Grados, Inés R. (2016). *La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo de la expresión y comprensión oral en estudiantes de secundaria, 2016(Tesis de doctor)*. Universidad César Vallejo, Lima Norte. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4111/Arias\\_GIR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4111/Arias_GIR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Baldwin, Patricia. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación. Aprendizaje real en mundos imaginario*. Buenos Aires: Morata. Recuperado de [https://issuu.com/ediciones\\_morata/docs/arte\\_dram\\_\\_tico\\_aplicado\\_educaci\\_\\_n](https://issuu.com/ediciones_morata/docs/arte_dram__tico_aplicado_educaci__n)

- Baralo Ottonello, M. (2012). El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE. *Revista Nebrija De Lingüística Aplicada a La Enseñanza De Lenguas*. Recuperado de <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/182/152>
- Barón, L. y Müller, O. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. *Revista Scielo*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>
- Benites Quezada, F y Cabel Cueva, A. (2005). *Tesis: “Influencia del programa de dramatización en la expresión oral de los niños y las niñas del 2º Grado de la I.E. N° 80008 “República Argentina” de la Noria, Trujillo – La Libertad”* (Artículo). Revista de Investigación y Cultura UCV-HACER, Universidad César Vallejo, Trujillo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/asDicción223/dramtz-nios>
- Birchenall, Leonardo Barón, y Müller, Oliver. (2014). *The linguistic theory of Noam Chomsky: from beginning to present. Lenguaje*, 42(2), 417-442. Retrieved July 13, 2019. Nimega. Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-34792014000200008&lng=en&tlng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792014000200008&lng=en&tlng=en).
- Blogger (2014). *El tono de voz*. Recuperado de <http://tonodevozyq23.blogspot.com/2014/09/v-behaviorurldefaultvmlo.html#comment-form>
- Boada, H. (. (2002). *El desarrollo de la comunicación en el niño*. 3º edición. Barcelona: Antropos.
- Bullón Ríos, A. (1992). *Educación artística y didáctica del arte*. Lima: San Marcos.
- Calderón De Los Ríos, D. (1995). *La Dramatización*. Trujillo.
- Carretti, B., Motta, E., y Re, A. M. (2016). *Oral and Written Expression in Children With Reading Comprehension Difficulties*. *Journal of Learning Disabilities*, 49(1), 65–76. Recuperado de <https://doi.org/10.1177/0022219414528539>.

- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, Gloria (2003). *Enseñar Lengua*. Barcelona. Edit. Grao
- Castañeda, Pablo Félix (1999). *El lenguaje verbal del niño: ¿Cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?* Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng\\_ni%C3%B1o/Indice.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/Indice.htm)
- Castañeda, I. V. (2015). *Programa basado en la dramatización de cuentos para mejorar la expresión oral en los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 80006 "Nuevo Perú" de la ciudad de Trujillo*. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Cervera Borrás, J. (2002). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Madrid: Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Cordeiro, Dayana Mónica (2018). *Las inteligencias múltiples como herramienta para mejorar las destrezas orales en el aula de España como lengua extranjera: Una investigación acción (tesis doctoral)*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=177418>
- EcuRed (2019). *Enciclopedia Virtual. La entonación*. La Habana, Cuba. <https://www.ecured.cu/Entonaci%C3%B3n>
- Ferro Quintanilla, D. y otros. (2017). *Programa "Oral expression in the classroom" para el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés*. Apuntes Universitarios. Revista de Investigación, Universidad Peruana Unión San Martín, Perú. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4676/467652767002.pdf>
- Gabino Boquete, M. (2011). *El uso del juego dramático en la enseñanza de lenguas: las destrezas orales (Trabajo de doctor)*. Alcalá. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/58909772.pdf>
- García, M. D. (2000). *Técnica de Estudio e Investigación*. Lima: San Marcos.

- Garcés Carrión, Jackeline del Pilar (2015). *Talleres de Juegos Dramáticos para disminuir la Conducta Agresiva de los Estudiantes del Cuarto Grado de Educación Primaria del Consorcio Educativo Particular "Talentos" – José Leonardo Ortiz – Chiclayo – 2015 (trabajo de magister)*. Chiclayo. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16775/Garc%C3%A9s\\_CJDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/16775/Garc%C3%A9s_CJDP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gardner, H. (2015). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.
- Grimes, Camila y Schroeder, Edson (2016). *A atividade docente e a Zona de Desenvolvimento Próximo no estudo da origem da vida*. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 15, Nº 2, 167-191 (2016). Universidade Regional de Blumenau (FURB), Santa Catarina, Brasil. Recuperado de [http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen15/REEC\\_15\\_2\\_1\\_ex901.pdf](http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen15/REEC_15_2_1_ex901.pdf)
- Guzmán, D., y Sánchez, H. (1995). *Dramatización y títeres*. Lima: San Santiago.
- Hernández, S., Fernández, C., Baptista, L. (2006). *Metodología de la Investigación*. México, 6ta edición. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hadeler, K. P. (1982). *Matemáticas para Biólogos*. Editorial Reverté, S.A. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=QvEP4895DOgC&pg=PA241&dq=Rangos+de+Wilcoxon+que+es+y+para+que+sirve&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiil6y8-PTIAhWsxVvKHfs2BQ4Q6AEIKDAA#v=onepage&q=Rangos%20de%20Wilcoxon%20que%20es%20y%20para%20que%20sirve&f=false>
- Hill, Harriet. (2010). *Conversations about orality*. Revista SAGE journals. New York. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/009182961003800212>
- Jiménez Taype, I. Z. (2016). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate - Ica*. Ica: Universidad César Vallejo.



Kiessling Ribeiro, C. (2015). *El juego dramático en educación infantil*. Madrid.

La República virtual. (8 de mayo de 2017). *Estudio Revela Que Los Niños Que Usan Smartphones, Tardan Más Tiempo En Aprender A Hablar, Salud*. Recuperado de <https://larepublica.pe/salud/873750-estudio-revela-que-los-ninos-que-usan-smartphones-tardan-mas-tiempo-en-aprender-hablar/>

Laines Ochoa, Cynthia Nataly (2015) *Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria* (Artículo). Revista de Investigación y Cultura UCV-HACER, Universidad César Vallejo, Filial Chiclayo. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5487166>

Lomas, Carlos. (1994). *Usos Orales y Escuela: Signos, teoría y práctica de la educación*. Barcelona: Espasa.

Ludeña Quinto, T. (2018). *Juegos dramáticos como estrategia de aprendizaje para la mejora de las habilidades de expresión oral en niños del nivel inicial de La I.E.P. School Kinder King del centro poblado San Jacinto, distrito Nepeña - Ancash, 2016. Ancash*.

Malonda, A. (1977). *Primeras jornadas de estudio sobre Teatro escolar. Teatro para niños y Teatro de títeres*. Madrid: INCIE.

Martínez Chepe, A. C. (2015). *La expresión oral en los niños y los cuentos*. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5487165>

Mediavilla, D. (agosto, 2015) *¿Cuándo empezaron a hablar los humanos?* Revista el país. España. Recuperado de [https://elpais.com/elpais/2015/08/07/ciencia/1438961176\\_330561.html](https://elpais.com/elpais/2015/08/07/ciencia/1438961176_330561.html)

MINEDU. (2007). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. Lima: Consejo Nacional de Educación.

MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional* . Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación. (2018). *Currículo Nacional* . Lima.

Ministerio de Educación. (s.f.). *Rutas de Aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima.

Narbona G., J. y Chevrie – Muller, C. (1997). *El lenguaje del niño desarrollo normal, evaluación y trastornos*. Masson. España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=230797>

Olivares T., P. (1996). *Arriba el telón. Técnicas para el montaje de obras de teatro en enseñanza preescolar y básica*. Santiago de Chile: Andrés Bello.

Ordóñez O., E. y Mohedano S., I. (2019). *El Aprendizaje Significativo como base de las Metodologías Innovadoras*. *Revista Educativa Hekademos*. Universidad Católica de Ávila, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274>

Otzen, T. y Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. Universidad de Tarapacá. Arica, Chile. Recuperado de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95022017000100037](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037)

Parada A., Lilian (2013). *El juego dramático, un ambiente creativo (trabajo doctoral)*. Universidad Autónoma de Madrid. Madrid. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=38975>

Peliquín P., F. y Rodeiro B., M. (2005). *Profesorado de lengua y tratamiento de la oralidad en Barragán*. Barcelona: Graó. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1165820>

Pierro, M. (1983). *Didáctica de la lengua oral. Metodología de enseñanza y evaluación*. Buenos Aires: Kapelusz.

Prado Aragones, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid: La Muralla.

- Quentin D. Atkinson (2011) *La diversidad fonológica apoya un modelo de efecto de fundador en serie de la expansión del lenguaje desde África*. Revista Science, EEUU. <https://science.sciencemag.org/content/332/6027/346.abstract>
- Raez Mendiola, E. (1997). *Juegos dramáticos para educación inicial y básica regular*. Lima: Colección Técnica de Educación por el INTE.
- Ramírez Martínez, Jesús (2002). *La expresión oral*. Revista Dialnet. Universidad de La Rioja. España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=498271>
- Ramos Falconi de Blas, M. A. (2018). *La socialización y la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria*. Lima: Escuela de Post grado Universidad César Vallejo.
- Regader, B (2015) *La teoría del desarrollo del lenguaje de Noam Chomsky*. Revista Psicología y Mente. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-desarrollo-lenguaje-noam-chomsky>
- Reynaga Aucasi, Edda Viviana (2016). *Habilidades sociales y expresión oral en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa Secundaria de Santiago Chocorvos – Huancavelica, 2016. (trabajo doctoral)*. Universidad César Vallejo. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19336/Reynaga\\_AEV.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19336/Reynaga_AEV.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Roble Chauca, R. (1981). *Estadística*. Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación. Lima.
- Rodríguez Palmero, Luz (2011) *Ausubel: La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual*. Universitat de les Illes Balears. Islas Baleares. Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa y Socioeducativa. Recuperado de [http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3\\_num1/revista/rodriguez.pdf](http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/revista/rodriguez.pdf)
- Rojas, V. M. (1994). *Los procesos de la comunicación y del lenguaje*. Santa Fe de Bogotá: Presencia. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/40/TH\\_40\\_002\\_192\\_0.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/40/TH_40_002_192_0.pdf)

- Romero Saldaña, Manuel (2016). *Metodología de la investigación: Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal*. Universidad de Córdoba. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5633043>
- Rousseu, J. (2008). *Ensayo sobre el origen de las lenguas*. Autor Recuperado de <http://books.google.com.pe/>
- Ruano Martín, S. (2014). *Desarrollo de la expresión oral a través de la dramatización en Educación Primaria*. España: Universidad de Valladolid: Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/6988/1/TFG-L788.pdf>.
- Suárez González, J. (2014). *Estudios sobre Oralidad en Primera Infancia*. Revista Electrónica Diálogos Educativos N° 28, 152.
- UNESCO. (2007). *Educación de Calidad para Todos: Un asunto de Derechos Humanos*. Santiago de Chile. Marcela Veas.
- Vargas C., Z. (2009). *La Investigación Aplicada: Una Forma de Conocer las Realidades con Evidencia Científica*. Costa Rica. Universidad de Costa Rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Vygotsky, L. (1987) *Interacción entre enseñanza y desarrollo. En: Selección de lectura de Psicología de las edades I. Tomo III*. Facultad de Psicología. Universidad de la Habana. La Habana.

## ANEXOS

### Anexo 01: Autorización Para Aplicar Instrumentos



### "AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD "

Trujillo, 20 de agosto de 2019

#### CARTA Nº 099-2019/JEPG-UCV

Lic. Héctor Octavio Medina Palacios

Director

I.E. N° 81748 "Manuel Arévalo"

Presente.-

#### ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS

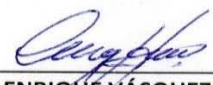
Es grato dirigirme a Ud. para saludarle cordialmente, y al mismo tiempo presentar la estudiante **CARMELA SUJEY SÁNCHEZ URIOL**, estudiante del programa **DOCTORADO EN EDUCACIÓN** de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La estudiante en mención solicita autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis denominada **"APLICACIÓN DE JUEGOS DRAMÁTICOS PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA – TRUJILLO 2019"**, en la institución que Ud. Dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar que la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.



  
**CARLOS ENRIQUE VÁSQUEZ LLAMO**  
Jefe de la Escuela de Posgrado-Trujillo  
Universidad César Vallejo

#### ADJUNTO:

- Instrumentos de recolección de datos.

#### Informes:

J.J. Ganoza N.º 113 - 115

Urb. California

Cel.: 966 841 043

[www.ucv.edu.pe/posgrado](http://www.ucv.edu.pe/posgrado)



## Anexo 02: Instrumento Guía de Observación de Expresión Oral

**APELLIDOS Y NOMBRES:** \_\_\_\_\_

**GRADO:** \_\_\_\_\_ **SECCIÓN:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Guía de observación que evaluará 7 dimensiones de la Expresión oral: dicción, volumen, entonación, claridad y fluidez, vocabulario, coherencia postura y gesto.

	INDICADORES	ÍTEM	Nunca (1pt)	Rara vez (2pt)	Alguna veces (3pt)	Casi siempre (4pt)	Siempre (5pt)	Observaciones/ Recomendaciones
Dicción	Articula palabras de manera correcta y acertada.	1. Pronuncia correctamente las palabras.						
		2. Pronuncia de manera acertada sus expresiones.						
Volumen	Adecua su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.	3. Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia.						
		4. Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.						
Entonación	Varia el tono de voz según su necesidad comunicativa.	5. Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						
		6. Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						
		7. Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						
		8. Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						
Claridad y fluidez	Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas.	9. Emite palabras evitando repetirlas continuamente.						
		10. Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.						
		11. Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.						
		12. Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.						
Vocabulario	Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.	13. Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.						
		14. Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.						
Coherencia	Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa	15. Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.						
		16. Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.						
Postura y gestos	Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	17. Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						
		18. Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.						

### Anexo 03: Sesiones de Aprendizaje

#### Sesión de Aprendizaje N.º01

### “COMPARTIMOS ADIVINANZAS CON UNA PALABRA” (juego de caracterización)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 1.2. LUGAR : La Esperanza  
 1.3. GRADO : 1° “A”  
 1.4. DOCENTE : Sujey Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones</u> en torno a un tema. Establece relaciones lógicas entre las ideas	- Articula palabras de manera correcta y acertada. - Adecúa su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.	Guía de observación

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “de do Pingüé” realizando las acciones que indican.</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿Qué acciones indicaba la canción que realicen? ¿Se les fue fácil realizarlo? ¿Por qué?</li> <li>- De regreso al aula preséntales el propósito de la sesión: hoy vamos a caracterizar mediante gestos y ademanes adivinanzas para luego expresarlas oralmente.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20'

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego invita a los niños a formar un círculo y sentaditos junto a ti, indícales cómo van a iniciar su diálogo sobre los juegos que más les gusta.</li> <li>- Se les pregunta: ¿conocen alguna adivinanza? ¿cuáles? ¿le gustaría jugar a quién adivina mi adivinanza?</li> <li>- Pregunta a los niños quien quiere empezar el juego y pídeles que voluntariamente salga uno de ellos al centro del círculo.</li> <li>- El docente susurra al oído del educando una palabra relacionada a un animal u objeto.</li> <li>- El educando frente al resto de sus compañeros debe tratar de expresar mediante lenguaje mímico y corporal la palabra.</li> <li>- Los estudiantes que conforman el círculo tratará de adivinarla.</li> <li>- Luego, el educando voluntario expresará oralmente si alguno de sus compañeros acertó en la respuesta y lo sustentará.</li> <li>- Dibujan lo que más les gustó del juego.</li> <li>- Comparten sus dibujos con sus compañeros y explican lo que representa.</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje fórmale preguntas de metacognición.</li> <li>- ¿Qué aprendimos Hoy? ¿mencione el nombre de la adivinanza? ¿pude explicar cómo se juega este juego? ¿pude explicar en forma ordenada?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?



## **EL JUEGO DE DO PINGÜE”**

**Letra y Música: Liz Andrade**

Este es el Juego “de dó pingüé”  
Cúcara Mácara Títire Fué  
Si a ti te toca, al centro irás  
y como un apache tienes que danzar  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar  
De Tin Marín de Do Pingüe  
Cúcara Mácara Títire Fue  
Yo no fui... fue Teté  
Pégale Pegale... que este fue

Este es el Juego “de do pingüé” ...  
y como ruso en un pie bailarás,  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar  
De Tin Marín de do pingüe  
Cúcara Mácara Títire fue.....

Este es el Juego “de do pingüé”...  
Esta vez son 2 y la raspa bailarán ¿Listos? Todos  
¡Yo voy a contar!  
De Tin Marín de Do Pingüé...  
Pégale Pégale que este  
fue... y este ¡También!

Este es el Juego “de do pingüé”  
y como un robot vas a caminar.  
  
¡Alto todos! ... que yo voy a contar  
De Tín Marín de Do Pingué....

Este es el Juego de “do pingüé” ...  
y como chimpancé, tienes que bailar.

Este es el Juego de “do pingüé”  
Y como tipo “Disco” tienes que bailar

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	La dicción		Volumen	
		<i>Articula palabras de manera correcta y acertada.</i>		<i>Adecúa su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.</i>	
		Pronuncia correctamente las palabras.	Pronuncia de manera acertada sus expresiones.	Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia.	Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º02

### “BUSCAMOS DESENLACES Y LO EXPRESAMOS” (juego de improvisación)

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 2.2. LUGAR : La Esperanza  
 2.3. GRADO : 1° “A”  
 2.4. DOCENTE : Sujey Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizajes	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presentan vocabulario de uso frecuente.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Articula palabras de manera correcta y acertada.</li> <li>- Adecua su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.</li> </ul>	Guía de observación


#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “Somos especiales” realizando las acciones que indican.</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a culminar la historia a través de la improvisación.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia,</li> </ul>	20’

<b>PROCESO</b>	<p>Invita a los niños a formar un círculo y sentaditos junto a ti, y se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué hacen los niños y niñas durante el recreo? ¿todas esas acciones serán correctas? ¿Qué harían si ven un niño siendo insultado por otro?</p> <p>Se forman grupos de cuatro integrantes con la dinámica el barco se hunde.</p> <p>Se le entregará a cada grupo una historia sin final; por lo que ellos tendrán que pensar para improvisar su final.</p> <p>Se presenta las siguientes historias por culminar:</p> <p>a) Un niño gordito y bajito llega al colegio y tú observas que uno de tus compañeros empieza a insultarlo. ¿Cómo actuarías?</p> <p>b) Has acabado de almorzar y llega un familiar con una deliciosa torta ¿Qué harías?</p> <p>c) Has llevado tu juguete favorito al colegio, sin que nadie lo viera, y una de tus compañeras lo ha cogido sin permiso y lo ha roto ¿Qué harías?</p> <p>d) Es hora de ver tu programa favorito en la TV, pero tu hermano está viendo otro programa ¿Qué harías?</p> <p>e) Has visto a una anciana resbalarse en la acera y los productos de su bolsa del mercado se han caído ¿Qué harías?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les brinda un tiempo prudente para que cada grupo se ponga de acuerdo para representarlo.</li> <li>- Cada grupo representa la historia con el final dado por ellos. Después de cada representación se les brinda los aplausos a los grupos participantes.</li> <li>- Se realizan las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron durante la representación? ¿se les fue fácil ponerse de acuerdo? ¿todos dieron sus opiniones?</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<p>Para consolidar su aprendizaje fórmale preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos Hoy? ¿mencione el nombre de la adivinanza? ¿puede explicar cómo se juega este juego? ¿puede explicar en forma ordenada?</p> <div data-bbox="1209 1270 1347 1438"> <p><b>CIERRE</b></p>  <p>20 min</p> </div>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	La dicción		Volumen	
		<i>Articula palabras de manera correcta y acertada.</i>		<i>Adecúa su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.</i>	
		Pronuncia correctamente las palabras.	Pronuncia de manera acertada sus expresiones.	Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia.	Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
...					

### LEYENDA:

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º03

## **“IMITAMOS A LA TORTUGA HACIENDO UNA CARRERA” (juego de caracterización)**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 1.2. LUGAR : La Esperanza  
 1.3. GRADO : 1º “A”  
 1.4. DOCENTE : Sujei Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.</u> Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	- Articula palabras de manera correcta y acertada. - Adecúa su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.	Guía de observación

### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

<b>Antes de la sesión</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “El baile de los animales”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a caracterizar el movimiento de una tortuga y expresar emociones.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia,</li> </ul>	20'

<p style="text-align: center; color: red;">PROCESO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un círculo y sentaditos junto a ti, y se realizan las siguientes indicaciones del juego a realizar: El juego consiste en realizar una carrera por equipos y turnos. Los niños que están en su momento de observadores, harán las veces de hinchas.</li> <li>- Se iniciará al escuchar el sonido del silbato y se deberá seguir las siguientes reglas del juego:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gana la carrera quien llega el último.</li> <li>- Los niños fingen ser lentos como tortugas.</li> <li>- Los movimientos deben ser controlados y muy amplios.</li> <li>- Los concursantes no pueden pararse nunca, hay que mantener siempre un ligero movimiento.</li> </ul> </li> <li>- Cuando el último niño llegue a la meta, se da por culminada la carrera y se felicita al ganador.</li> <li>- Se realizan las siguientes preguntas: ¿se les fue fácil realizar el juego? ¿qué te gustó del juego? ¿Cómo se llamó el juego? ¿en qué consistió? ¿pude explicar de forma ordenada cómo se juega este juego?</li> <li>- Dibujan lo que más les ha gustado de la carrera y exponen sus trabajos dando a conocer lo que dibujaron.</li> </ul>	
<p style="text-align: center; color: red;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje fórmale preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos Hoy? ¿mencione el nombre del juego? ¿pude explicar en forma ordenada? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego?</li> </ul>	<p style="text-align: center;">10'</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	La dicción		Postura y gestos	
		<i>Articula palabras de manera correcta y acertada.</i>		<i>Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.</i>	
		Pronuncia correctamente las palabras.	Pronuncia de manera acertada sus expresiones.	Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre



## **EL BAILE DE LOS ANIMALES**

**(canción)**

El cocodrilo Dante

Camina hacia adelante

El elefante Blas

Camina hacia atrás

El pollito Lalo camina hacia el costado

Y yo en mi bicicleta

Voy para el otro lado.

## **LA CARRERA DE TORTUGAS (CARACTERIZACIÓN)**

- **Objetivos:** Juego de caracterización

- **Participantes:** Todo el grupo

- **Accesorios:** Ninguno.

- **Desarrollo:** El juego funciona como una verdadera carrera. En la salida, los niños se disponen a oír el silbatazo... Entonces, el enseñante indicará a los niños las reglas que deberán observar.

Reglas:

- 1) Esta carrera la gana quien llega el último.
- 2) Los niños fingen ser lentos como tortugas.
- 3) Los movimientos deben ser controlados y muy amplios.
- 4) Los concursantes no pueden pararse nunca, hay que mantener siempre un ligero movimiento.

El/La maestro/a, que actúa de árbitro, dará el alto cuando el último niño haya llegado a la meta.

- **Observaciones:** Es un juego muy divertido. Los niños, impulsados por una normal competitividad, se olvidan a menudo de la regla que, en realidad, es poco aplicada: "Gana quien llega el último".

El/La maestro/a procurará que los niños realicen lo más lentamente posible los movimientos y que ninguno se pare a esperar al que viene detrás.

Si al desarrollo del juego asisten otros niños, se les hará participar asignándoles el papel de hinchas. También éstos deberán respetar la regla de realizar movimientos lentos, de acuerdo con el juego.

- **Variante:** Mantener la amplitud habitual de los gestos y los pasos, pero realizándolos lo más lentamente posible.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º04

### “EN FAMILIA SOY FELIZ Y LO EXPRESAMOS” (juego de caracterización)

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

- 2.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 2.2. LUGAR : La Esperanza  
 2.3. GRADO : 1° “A”  
 2.4. DOCENTE : Sujey Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Recupera información explícita de los textos orales que escucha (nombres de personas y personajes, hechos y lugares) y que presentan vocabulario de uso frecuente.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Articula palabras de manera correcta y acertada.</li> <li>- Adecúa su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.</li> </ul>	Guía de observación

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “Soy feliz y lo sabes” realizando las acciones que indican.</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a caracterizar a los personajes del cuento para expresarnos libremente.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia,</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra imágenes, a la vez se va narrando lo que le pasó a mi amiga Patricia.:</li> <li>· “Mi amiga Patricia estaba en el patio jugando y de pronto vino un niño y la empujó haciendo que se caiga”, ustedes</li> <li>· Se realizan las siguientes preguntas: ¿Cómo actuarían si les hubiera pasado lo mismo?</li> <li>· Después de emitir sus respuestas, formarán grupos y de la caja de disfraces y máscaras elegirán el vestuario que necesitan para caracterizar a los personajes y poder dramatizarlos.</li> <li>· Exploran de manera libre los diversos usos que podrían darle a los disfraces.</li> <li>· Se pregunta a los estudiantes: ¿de qué trata? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cómo creen que son?</li> <li>· Los niños y niñas dialogan sobre las características de cada persona y lo caracterizan para representarlo en el aula.</li> </ul>	60´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Para consolidar su aprendizaje formúlales preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para caracterizar a los personajes? ¿pude explicar en forma ordenada?</li> </ul>	10´

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Claridad y fluidez				Entonación			
		Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas				Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.			
		Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
...									

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º05

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO *EL ZORRO ENAMORADO DE LA LUNA*” (cuentos dramatizados)**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 1.2. LUGAR : La Esperanza  
 1.3. GRADO : 1º “A”  
 1.4. DOCENTE : Sujei Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizajes	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores<sup>18</sup>. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.</li> <li>- Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa</li> <li>- Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.</li> </ul>	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “Quién teme al lobo feroz”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a recuperar información del cuento “El zorro enamorado de la luna” a través de la dramatización.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia,</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una bolsa sorpresa donde se le motivará saber qué hay ahí y así despertar su curiosidad, a través de la siguiente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la bolsa?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de la bolsa sorpresa y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la bolsa estaba un cuento, se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué trataba el cuento?</li> <li>- Se leerá el título y el autor del cuento. Se prosigue a narrarlo y al finalizar se formarán grupo de cinco integrantes.</li> <li>- Se pide que cada grupo converse y se pongan de acuerdo en cómo dramatizarán el cuento narrado.</li> <li>- Se observa las representaciones de cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje fórmale preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la dramatización? ¿puedes explicar que hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Vocabulario		Coherencia		Postura y gestos	
		Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.		Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa		Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	
		Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.	Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.	Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.	Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.	Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
...							

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º06

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO *EL PATITO FEO*” (cuentos dramatizados)**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 1.2. LUGAR : La Esperanza  
 1.3. GRADO : 1°  
 1.4. DOCENTE : Sujei Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema,</u> aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	- Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades. - Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa - Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

<b>Antes de la sesión</b>	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.	Guía de observación
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “El patito Juan”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a recuperar información del cuento “El patito feo” a través de la dramatización.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’



PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una bolsa sorpresa donde se le motivará saber qué hay ahí y así despertar su curiosidad, a través de la siguiente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la bolsa?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de la bolsa sorpresa y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la bolsa estaba un cuento, se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué tratará el cuento?</li> <li>- Se leerá el título y el autor del cuento. Se prosigue a narrarlo y al finalizar se formarán grupo de cinco integrantes.</li> <li>- Se pide que cada grupo converse y se pongan de acuerdo en cómo dramatizarán el cuento narrado.</li> <li>- Se observa las representaciones de cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la dramatización? ¿puedes explicar qué hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Vocabulario		Coherencia		Postura y gestos	
		Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.		Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa		Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	
		Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.	Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.	Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.	Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.	Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
....							

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LA GRANJA DE ZEÓN” (juego de caracterización)**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”
2. LUGAR : La Esperanza
3. GRADO : 1°
4. DOCENTE : Sujey Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema,</u> aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.</li> <li>- Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa.</li> <li>- Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.</li> </ul>	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación.</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “Quién teme al lobo feroz”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a caracterizar a los personajes del cuento “La granja de Zenón”.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una caja que contiene máscaras. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de la caja?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de ella y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la caja hay varias máscaras, se les pide que cojan una de ellas y la exploren de manera libre las posibilidades de su uso.</li> <li>- Se le cuenta a través imágenes a los niños y niñas sobre la situación en la que se encuentra “El granjero Alberto” ya que se ha perdido algunos animales y él tiene que encontrarlo por eso, ustedes ¿Podrían conseguirle por mientras un nuevo establo para que ellos no se sientan tan solitos?</li> <li>- Dialogaran sobre las propuestas que ellos darían para ayudar al granjero José.</li> <li>- Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué animalitos tendrá la granja de Zenón? ¿qué acciones realizarán estos animalitos para encontrar a su dueño? ¿Cómo ayudaría a Zenón para que sus animalitos no se sigan alejando?</li> <li>- Los niños y niñas dialogan sobre las características e importancia del animalito encontrado, de la granja, y lo caracterizarán utilizando las máscaras.</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la caracterización? ¿puedes explicar qué hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

#### REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Vocabulario		Coherencia		Postura y gestos	
		Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.		Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa		Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	
		Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.	Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.	Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.	Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.	Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
...							

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º08

### **EXPRESAMOS EL FINAL DEL CUENTO MEDIANTE LA IMPROVISACIÓN” (juego de improvisación)**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : N° 81748 “Manuel Arévalo” |
| 2. LUGAR                 | : La Esperanza              |
| 3. GRADO                 | : 1°                        |
| 4. DOCENTE               | : Sujey Sánchez Uriol       |

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas.</li> <li>- Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.</li> </ul>	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación.</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a darle un final al cuento travieso.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra sobres de colores. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de los sobres?</li> <li>- Los estudiantes, después de emitir sus respuestas, y si en caso de no acertar en la respuesta, la docente indica que dentro de cada sobre hay imágenes de un cuento al cual deberán darle un final.</li> <li>- Se forma equipos de cinco integrantes y a cada equipo se le entrega un sobre con las imágenes del cuento.</li> <li>- Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué personajes tienen su cuento? ¿de qué tratará? ¿Cómo creen que eran estos personajes? ¿Qué final le darías a este cuento?</li> <li>- Los niños y niñas dialogan sobre el final que le darían y se ponen de acuerdo para improvisarla</li> <li>- Se observa el final del cuento que le dio cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la caracterización? ¿puedes explicar qué hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Claridad y fluidez				Entonación			
		Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas				Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.			
		Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
...									

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º09

### “IMPROVISAMOS UN CUENTO PARA EXPRESARNOS” (juego de improvisación)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- |                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA | : N° 81748 “Manuel Arévalo” |
| 2. LUGAR                 | : La Esperanza              |
| 3. GRADO                 | : 1° “A” “B”                |
| 4. DOCENTE               | : Sujey Sánchez Uriol       |

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infiere e interpreta información del texto</li> <li>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema</u> , aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas</li> <li>Varia el tono de voz según su necesidad comunicativa</li> </ul>	Guía de observación

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

#### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guía de observación.</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida y entonan la canción “cabeza, hombros, rodillas y pies”</li> <li>Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a improvisar un cuento mediante la improvisación.</li> <li>Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra sobres de colores. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de los sobres?</li> <li>- Los estudiantes, después de emitir sus respuestas, y si en caso de no acertar en la respuesta, la docente indica que dentro de cada sobre hay imágenes de un cuento al cual deberán de darle un diálogo e improvisarlo.</li> <li>- Se forma equipos de cinco integrantes y a cada equipo se le entrega un sobre con las imágenes del cuento.</li> <li>- Se pregunta a los estudiantes: ¿Qué personajes tienen su cuento? ¿de qué tratará? ¿Cómo creen que eran estos personajes? ¿Cómo empezará, cuál será el nudo y desenlace del cuento?</li> <li>- Los niños y niñas dialogan sobre el final que le darían y se ponen de acuerdo para improvisarla</li> <li>- Se observa el final del cuento que le dio cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la caracterización? ¿puedes explicar qué hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Claridad y fluidez				Entonación			
		Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas				Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.			
		Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
...									

### **LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO RISITOS DE ORO Y LOS TRES OSITOS” (cuentos dramatizados)**

#### **II. DATOS INFORMATIVOS:**

- 2.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 2.2. LUGAR : La Esperanza  
 2.3. GRADO : 1°  
 2.4. DOCENTE : Sujei Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema</u> , aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	- Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas - Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “El osito Cosme”</li> <li>- Se va haciendo las mímicas de la canción.</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a recuperar información del cuento “Ricitos de Oro y los tres ositos” a través de la dramatización.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una bolsa sorpresa donde se le motivará saber qué hay ahí y así despertar su curiosidad, a través de la siguiente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la bolsa?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de la bolsa sorpresa y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la bolsa estaba un cuento, se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué trataba el cuento?</li> <li>- Se leerá el título y el autor del cuento. Se prosigue a narrarlo y al finalizar se formarán grupo de cinco integrantes.</li> <li>- Se pide que cada grupo converse y se pongan de acuerdo en cómo dramatizarán el cuento narrado.</li> <li>- Se observa las representaciones de cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la dramatización? ¿puedes explicar qué hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

## **EL OSITO COSME**

El osito Cosme  
iba por el bosque  
recogiendo piñas con mucha alegría  
de pronto una piña del pino le cayó  
golpeó su cabecita y Cosme se enojó  
y después de todo  
a su casa se volvió  
al ver a su osita  
contento se durmió.

El osito Cosme iba por el bosque  
recogiendo piñas con mucha alegría  
de pronto una piña del pino le cayó  
golpeó su cabecita y Cosme se enojó  
y después de todo  
a su casa se volvió  
al ver a su osita  
contento se durmió.

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Claridad y fluidez				Entonación			
		Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas				Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.			
		Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
...									

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 11

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO *TRES PEQUEÑOS GATOS*” (cuentos dramatizados)**

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 1.2. LUGAR : La Esperanza  
 1.3. GRADO : 1°  
 1.4. DOCENTE : Sujei Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema</u> , aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortada.</li> <li>- Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.</li> </ul>	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “El señor Don Gato ron ron”</li> <li>- Se va haciendo las mímicas de la canción.</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a recuperar información del cuento “tres pequeños gatos” a través de la dramatización.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia.</li> </ul>	20’



PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una bolsa sorpresa donde se le motivará saber qué hay ahí y así despertar su curiosidad, a través de la siguiente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la bolsa?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de la bolsa sorpresa y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la bolsa estaba un cuento, se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quiénes serán los personajes? ¿De qué trataba el cuento?</li> <li>- Se leerá el título y el autor del cuento. Se prosigue a narrarlo y al finalizar se formarán grupo de cinco integrantes.</li> <li>- Se pide que cada grupo converse y se pongan de acuerdo en cómo dramatizarán el cuento narrado.</li> <li>- Se observa las representaciones de cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje se plantean las siguientes preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la dramatización? ¿puedes explicar que hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### **TRES PEQUEÑOS GATOS**

En el jardín, al pie de un banco hay tres gatitos jugando: Uno negro, uno gris y uno blanco.

De repente, una ratita muy fina ha entrado en el saco de la harina.

Los gatitos saltan dentro del saco, ahora todos son blancos.

La ratita que todo lo ha percibido, intenta salir por un agujerito, y sobre el carbón ha caído.

De un salto los gatos también lo hicieron y también ellos al fondo cayeron.

Los gatitos que son muy traviesos ahora se han vuelto muy, muy negros.

En la orilla soleada del lago, la rana se toma un baño y caza moscas todo el año.

Los gatos prudentes se acechan y con ojos abiertos observan. Y zas, los gatos al agua han saltado pero la rana se ha escapado.

Todos mojados y tiritando Como al principio están quedando: Uno negro, uno gris y uno blanco.

Adaptado de un cuento ruso

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Claridad y fluidez				Entonación			
		Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas				Varia el tono de voz según su necesidad comunicativa.			
		Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
...									

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 12

### **“NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN DEL CUENTO CAPERUCITA ROJA” (cuentos dramatizados)**

#### **II. DATOS INFORMATIVOS:**

- 2.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 81748 “Manuel Arévalo”  
 2.2. LUGAR : La Esperanza  
 2.3. GRADO : 1°  
 2.4. DOCENTE : Sujey Sánchez Uriol

Competencias y Capacidades	Desempeños	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de Evaluación
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<u>Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema,</u> aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas (en especial, de adición y secuencia), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	- Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades - Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa - Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	Guía de observación

#### **II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

#### **III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.**

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara para esta sesión una guía de observación con los nombres de los estudiantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de observación</li> </ul>
TIEMPO: 90 min.	

#### **V. SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOM	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>En grupo clase:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les da la bienvenida y entonan la canción “Quién teme al lobo feroz”</li> <li>- Luego pregúntales ¿Qué canción entonaron? ¿de qué trata la canción? ¿Se les fue fácil realizar las mímicas de la canción? ¿Por qué?</li> <li>- Se presenta el propósito de la sesión: hoy vamos a recuperar información del cuento la Caperucita Roja a través de la dramatización.</li> <li>- Eligen los acuerdos del cartel de normas de convivencia,</li> </ul>	20'

PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invita a los niños a formar un semicírculo y se les muestra una bolsa sorpresa donde se le motivará saber qué hay ahí y así despertar su curiosidad, a través de la siguiente pregunta: ¿Qué habrá dentro de la bolsa?</li> <li>- Después de emitir sus respuestas, se invitará a un niño o niña para descubrir lo que hay dentro de la bolsa sorpresa y se lo mostrará a sus compañeros.</li> <li>- Al descubrir que dentro de la bolsa estaba un cuento, se pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que vemos aquí? ¿Quién será esta amiga? ¿De qué trataba el cuento?</li> <li>- Se leerá el título y el autor del cuento. Se prosigue a narrarlo y al finalizar se formarán grupo de cinco integrantes.</li> <li>- Se pide que cada grupo converse y se pongan de acuerdo en cómo dramatizarán el cuento narrado.</li> <li>- Se observa las representaciones de cada grupo y luego se realizan las siguientes preguntas: ¿Te gustó las representaciones del cuento? ¿Por qué?, ¿De quién se habló en el cuento? ¿les fue fácil ponerse de acuerdo para la dramatización?</li> </ul>	60'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Para consolidar su aprendizaje fórmale preguntas de metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿aporté con ideas para concretizar la dramatización? ¿puedes explicar que hicieron primero, luego y al final?</li> </ul>	10'

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE (docente)

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron?

### GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Vocabulario		Coherencia		Postura y gestos	
		Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades.		Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa		Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.	
		Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.	Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.	Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.	Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.	Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
...							

**LEYENDA:**

1. Nunca
2. Rara vez
3. Algunas veces
4. Casi siempre
5. Siempre

## Anexo 04: Matriz de Consistencia

### Aplicación de juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019

Título de la Investigación	Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Tipo y Línea de Investigación	Diseño de Investigación	Población y Muestra
Aplicación de los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019	¿En qué medida la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral en estudiantes de educación primaria – Trujillo 2019?	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar que la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes de educación primaria – Trujillo, 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b>  <b>a.</b> Identificar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019, antes de la aplicación de los juegos dramáticos, a través dla preprueba.  <b>b.</b> Aplicar los juegos dramáticos a los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019.  <b>c.</b> Identificar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019, después de la aplicación de los juegos dramáticos a través de la posprueba.  <b>d.</b> Analizar y comparar el nivel de expresión oral que tienen los estudiantes de Educación Primaria – Trujillo, 2019; antes y después de la aplicación de los juegos dramáticos.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> El <b>juego dramático</b>. Son conjuntos de actividades, técnicas y medios planificados de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, donde ellos actúan por propia iniciativa o sugeridos por el docente, con la finalidad de hacer efectivo el proceso del aprendizaje del teatro infantil o llamada dramatización.</p> <p><b>Variable dependiente:</b> <b>Expresión oral</b>. Es un conjunto de técnicas que determina las pautas generales que deben seguir para comunicarse oralmente con efectividad (Mehrabian, 2002).</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b> Cuasi experimental, un grupo experimental y un grupo control, con pre y posprueba.</p> <p><b>LÍNEA DE INVESTIGACIÓN</b> Innovación Pedagógica</p>	<p><b>Diseño de investigación</b> Cuasi experimental, un grupo experimental y un grupo control, con pre y posprueba.</p> <p>G.E = O1 X O2 G.C = O3 – O4</p> <p>DONDE: G.E: Grupo experimental. G.C: Grupo Control O1: El test que es tomado al grupo experimental antes de la aplicación de los juegos dramáticos.</p> <p>X: Es el estímulo (juegos dramáticos)</p> <p>O 2: La posprueba que se aplica al grupo experimental después de la aplicación de los juegos dramáticos.</p> <p>O 3: La preprueba que se aplica al grupo control.</p> <p>O 4: La posprueba que se aplica al grupo control.</p>	<p><b>Población:</b> Está constituida por todos los estudiantes de 1er grado “A”, “B” y “C”; con una cantidad de 30 estudiantes por sección, un total de 90 estudiantes, siendo el grupo experimental las secciones “A”, “B” y el grupo control la sección “C”.</p> <p><b>Muestra:</b>  - 30 estudiantes de 1° “A”  - 30 estudiantes de 1° “B”  - 30 estudiantes de 1° “C”</p>

**Anexo 5: Matriz de Validación del Instrumento por Juicio de Experto**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
				1. Nunca	2. Rara vez	3. Algunas veces	4. Casi siempre	5. Siempre	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Dependiente: Expresión Oral	1. La dicción	Articula palabras de manera correcta y acertada.	1. Pronuncia correctamente las palabras.														
			2. Pronuncia de manera acertada sus expresiones.														
	2. Volumen	Adecua su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.	3. Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia.														
			4.Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.														
	3. Entonación	Varia el tono de voz según su necesidad comunicativa.	5. Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.														
			6.Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.														
			7. Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.														
			8. Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.														
	4. Claridad y fluidez	Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas.	9. Emite palabras evitando repetirlas continuamente.														
			10. Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.														
			11. Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.														



[illegible]

## FICHA DE VALIDACIÓN

### Matriz de validación del instrumento

**Nombre del instrumento:** Guía de Observación sobre la expresión oral.

**Objetivo:** Validar el instrumento de investigación.

**Dirigido a:** Estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 81748 "Manuel Arévalo" – 2019.

**Apellidos y nombres del evaluador:**

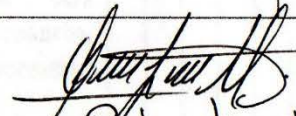
Alvares Rodas Lissett Katherine.

**Grado académico del evaluador:**

Doctor en Educación.

**Valoración:**

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				X

  
Alvares Rodas Lissett K.  
Apellidos y nombres

DNI: 45540501

## FICHA DE VALIDACIÓN

### Matriz de validación del instrumento

**Nombre del instrumento:** Guía de Observación sobre la expresión oral.

**Objetivo:** Validar el instrumento de investigación.

**Dirigido a:** Estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 81748 "Manuel Arévalo" – 2019.

**Apellidos y nombres del evaluador:**

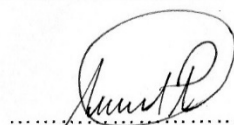
Álvarez Robles Diana Marivi

**Grado académico del evaluador:**

Doctora en Educación

**Valoración:**

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
			X	

  
Apellidos y nombres  
Álvarez Robles Diana Marivi  
DNI: 44266750

## FICHA DE VALIDACIÓN

### Matriz de validación del instrumento

**Nombre del instrumento:** Guía de Observación sobre la expresión oral.

**Objetivo:** Validar el instrumento de investigación.

**Dirigido a:** Estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 81748 "Manuel Arévalo" – 2019.

**Apellidos y nombres del evaluador:**

Jesús Ramírez Gladis Dolores

**Grado académico del evaluador:**

Doctora en Educación

**Valoración:**

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
				✓

Jesús Ramírez, Gladis Dolores

Apellidos y nombres

COP: 1026

DNI: 18189669

## FICHA DE VALIDACIÓN

### Matriz de validación del instrumento

**Nombre del instrumento:** Guía de Observación sobre la expresión oral.

**Objetivo:** Validar el instrumento de investigación.

**Dirigido a:** Estudiantes de primer grado de educación primaria de la I.E. N° 81748 "Manuel Arévalo" – 2019.

**Apellidos y nombres del evaluador:**

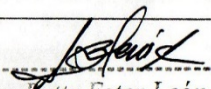
León Cruz, Betty Ester

**Grado académico del evaluador:**

Doctora en Educación

**Valoración:**

Muy deficiente	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno
			✓	

  
Dra. Betty Ester León Cruz

Apellidos y nombres

DNI: 18116804



## **Anexo 06: Validez de Constructo y Confiabilidad**

**Validez de Constructo:** Para determinar la validez de constructo se aplicó el alfa de Cronbach para las dimensiones del instrumento, así:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	7

Se aprecia en la tabla que los resultados de las dimensiones poseen un coeficiente alfa de Cronbach con un valor aproximado de 0.9 cuyo índice bueno lo hace confiable en cada dimensión.

**Confiabilidad:** Podemos visualizar que el coeficiente de alfa de Cronbach es de 0.9 aproximadamente, lo que permite corroborar que los elementos son homogéneos y este test mide de forma consistente la expresión oral.

<i>Estadísticas de fiabilidad</i>	
<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>N de elementos</i>
<i>,834</i>	<i>18</i>

Por otro lado, si se elimina uno de los ítems, la confiabilidad quedaría:

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1.1.-Pronuncia correctamente las palabras.	48,30	76,958	,327	,831
1.2.-Pronuncia de manera acertada sus expresiones.	48,75	76,197	,268	,833
2.1.-Emite palabras con intensidad fuerte, según la situación propicia.	48,50	69,947	,725	,813
2.2.-Emite palabras con intensidad débil, según la situación propicia.	47,85	56,871	,959	,785
3.1.-Utiliza un tono de voz cálido, cuando es necesario, teniendo en cuenta	48,05	77,524	,203	,836

su necesidad comunicativa.				
3.2.-Utiliza un tono de voz persuasivo, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	48,35	78,871	,084	,841
3.3.-Utiliza un tono de voz seguro, cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	47,75	59,987	,968	,788
3.4.-Utiliza un tono de voz sugestivo cuando es necesario, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa	47,80	76,379	,244	,835
4.1.-Emite palabras evitando repetirlas continuamente.	48,15	76,766	,292	,832
4.2.-Emite palabras haciendo las pausas necesarias, según lo que quiere transmitir.	48,50	80,158	-,007	,845
4.3.-Vocaliza de manera clara y adecuada las palabras.	47,30	79,379	,037	,844
4.4.-Maneja una expresión precisa, considerando la situación comunicativa presentada.	47,35	59,608	,897	,792
5.1.-Utiliza diversas palabras, de acuerdo a su edad, para expresarse adecuadamente.	47,65	57,818	,959	,786
5.2.-Utiliza un lenguaje entendible para los oyentes.	47,50	76,895	,216	,836
6.1.-Participan en las dramatizaciones siguiendo una secuencia narrativa.	46,95	74,787	,301	,833
6.2.-Menciona palabras adecuadas al mensaje que quiere transmitir.	47,45	74,892	,385	,828
7.1.-Utiliza gestos o ademanes, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	47,75	78,829	,084	,841
7.2.-Muestra adecuada posición corporal, teniendo en cuenta su necesidad comunicativa.	47,95	77,208	,188	,837

Podemos apreciar en la tabla que los resultados de los ítems poseen un coeficiente alfa de Cronbach con un valor aproximado de 0.9 cuyo índice alto lo hace confiable en cada ítems.

Anexo 07: Matriz de Datos

Estudiante	VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN ORAL				DIMENSIÓN 1: DICCION				DIMENSIÓN 2: VOLUMEN				DIMENSIÓN 3: ENTONACIÓN				DIMENSIÓN 4: CLARIDAD Y FLUIDEZ				DIMENSIÓN 5: VOCABULARIO				DIMENSIÓN 6: COHERENCIA				DIMENSIÓN 7: POSTURA Y GESTOS			
	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
1	37	76	31	33	5	9	5	5	4	9	5	5	4	16	4	4	10	16	6	7	5	8	4	4	4	9	3	4	5	9	4	4
2	33	74	34	36	4	9	5	5	3	8	4	4	5	15	7	7	7	18	10	10	5	8	4	4	4	8	2	3	3	8	2	3
3	34	80	32	34	5	8	4	4	4	9	4	4	7	18	8	8	7	15	8	9	4	10	2	3	4	10	2	2	3	10	4	4
4	36	81	36	36	6	9	4	4	3	9	4	4	6	18	8	8	6	17	8	8	5	10	4	4	5	9	4	4	4	9	4	4
5	34	75	25	27	6	9	3	3	4	9	3	3	7	16	4	6	7	19	9	9	3	7	2	2	4	8	2	2	3	7	2	2
6	34	77	34	34	4	9	4	4	4	9	5	5	9	18	8	8	7	18	10	10	3	9	3	3	4	7	2	2	3	7	2	2
7	35	73	25	32	4	9	3	3	3	9	3	3	7	16	4	8	9	17	9	9	4	7	2	2	5	7	2	3	3	8	2	4
8	36	74	35	35	4	8	4	4	4	8	4	4	8	16	8	8	9	18	8	8	4	8	4	4	4	9	5	5	3	7	2	2
9	41	74	31	34	6	7	2	2	4	7	2	2	9	18	10	10	9	17	8	8	5	8	2	3	4	8	2	4	4	9	5	5
10	34	83	34	34	4	10	4	4	4	10	4	4	7	19	7	7	9	18	7	7	4	9	5	5	4	9	4	4	2	8	3	3
11	35	78	35	35	4	8	3	3	4	9	4	4	8	18	9	9	9	18	9	10	3	8	2	2	4	8	2	2	3	9	5	5
12	38	75	35	35	6	9	3	3	4	9	5	5	9	17	9	9	8	18	10	10	4	7	3	3	4	8	2	2	3	7	3	3
13	33	77	34	34	4	9	5	5	4	8	4	4	7	18	6	6	8	17	6	6	4	8	4	4	4	9	5	5	2	8	4	4
14	37	82	36	36	4	9	5	5	4	8	4	4	8	19	7	7	9	18	11	9	4	9	3	3	5	10	4	4	3	9	4	4
15	36	81	36	36	4	8	3	3	4	9	5	5	8	18	10	10	7	19	9	9	5	9	3	3	5	9	3	3	3	9	3	3
16	35	71	33	33	4	8	4	4	3	7	3	3	9	15	7	7	8	16	8	8	4	8	4	4	4	8	4	4	3	9	3	3
17	37	82	34	34	6	9	5	5	4	8	4	4	8	19	7	7	7	19	7	7	3	9	4	4	5	9	3	3	4	9	4	4
18	33	8	38	39	5	8	4	4	4	9	5	5	7	18	9	9	7	19	11	11	4	9	3	4	3	9	2	2	3	8	4	4





## *Anexo 08: Ficha Técnica*

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

**Instrumento.** Guía de Observación sobre la expresión oral

**Autora** Carmela Sujey Sánchez Uriol

**Procedencia:** Trujillo-La libertad.

**Clase de instrumento:** Guía de observación

**Administración:** Individual.

**Duración:** 45 minutos

**Aplicación:** Estudiantes de primer grado de I.E.81748 “Manuel Arévalo” - La Esperanza

**Tipo de ítems:** Tipo de selección múltiple escala tipo Likert.

**Presentación de los ítems:** Sera registrado por números del 1 - 5

#### **Contenido:**

Este test está compuesto por 18 ítems que indagan sobre el nivel de la expresión oral de los estudiantes de primer grado de I.E.81748 “Manuel Arévalo” - La Esperanza. La información que nos proporcionara esta guía de observación está distribuida en 7 dimensiones: dicción, volumen, entonación, vocabulario, coherencia, postura y gestos.

### **II. DIMENSIONES E INDICADORES:**

#### **1. La dicción:**

1.1. Articula palabras de manera correcta y acertada.

#### **2. Volumen**

2.1. Adecua su intensidad de voz teniendo en cuenta las situaciones.

#### **3.- Entonación:**

3.1. Varía el tono de voz según su necesidad comunicativa.

#### **4. Claridad y fluidez**

4.1. Maneja una expresión sin repeticiones ni palabras entrecortadas.

#### **5. Vocabulario**

5.1. Emplea palabras variadas de acuerdo a sus necesidades

## 6. Coherencia

6. 1. Mantiene una secuencia lógica en lo que expresa

## 7. Postura y gestos

7. 1. Utiliza el lenguaje corporal para transmitir información.

Los ítems están organizados en 3 grupos los que corresponden a cada una de las dimensiones de la variable, presentándose de la siguiente manera:

- Los ítems del 1 al 2 miden la dimensión dicción.
- Los ítems del 3 al 4 miden la dimensión volumen.
- Los ítems del 5 al 8 miden la dimensión entonación.
- Los ítems del 9 al 12 miden la dimensión claridad y fluidez.
- Los ítems del 13 al 14 miden la dimensión vocabulario.
- Los ítems del 15 al 16 miden la dimensión coherencia.
- Los ítems del 17 al 18 miden la dimensión postura y gestos.

**Baremos por variable:**

NIVEL DE COMPETENCIA	POR VARIABLE EXPRESIÓN ORAL	POR DIMENSIONES						
		Dicción	Volumen	Entonación	Claridad y Fluidez	Vocabulario	Coherencia	Postura y gestos
Bueno	56 – 90	38-50	38-50	38-50	30-40	30-40	24-30	24-30
Regular	42 – 55	24-37	24-37	24-37	19-29	19-29	15-23	15-23
Malo	18 – 41	10-23	10-23	10-23	8-18	8-18	6-14	6-14

**Puntuación:** Calificación computarizada

**SIGNIFICACIÓN:** Evaluación de expresión oral.

**USOS:** Educativo

**MATERIALES:** Calificación Computarizada y Baremos.